
Publicación bimensual sin ánimo de lucro
邪馬台
Yamatai
TU FANZINE SOBRE MANGA Y ANIMACIÓN
Nº 3 325 Pts
SLAM DUNK
スラム ダンク
THE SORCERER HUNTERS
DRAGON BALL GT
POSTERS
BASTARD
Y
M. K. RAYEARTH
SAILOR STARS
YU YU HAKUSHO
CYBER FORMULA GPX

SUMARIO



The Sorcerer Hunters

EDITO

Ante todo, debemos daros las gracias por la buena acogida que está teniendo nuestra publicación y pediros disculpas por los fallos que podamos estar cometiendo en estos primeros números.

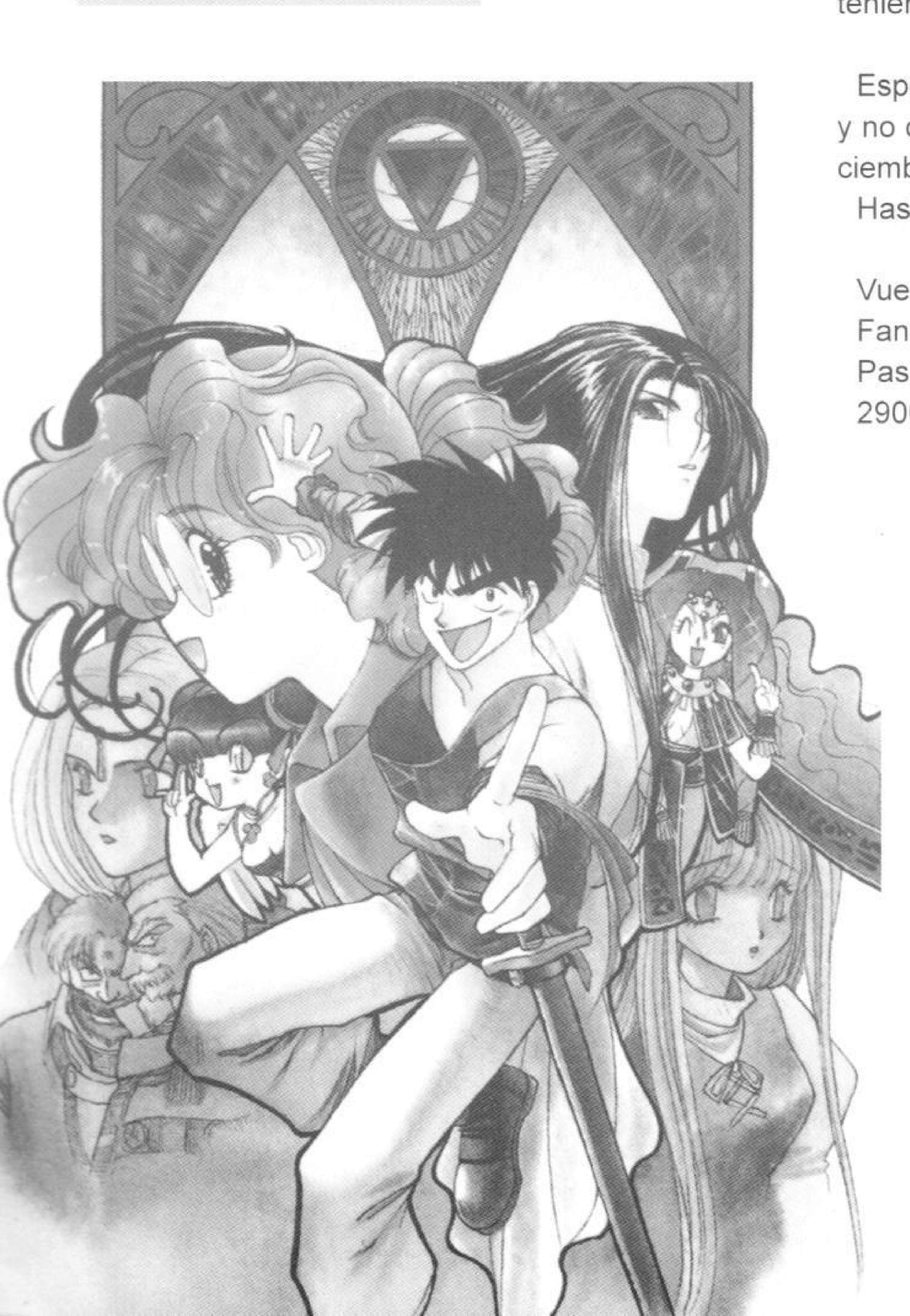
Nos han empezado a llegar las primeras cartas, en las que dais vuestra opinión sobre el fanzine. En el próximo número ya tendremos correo y os responderemos personalmente a todas vuestras preguntas.

Y para aquellos que crean que no hacemos caso de vuestras sugerencias, tan solo tenéis que echarle un vistazo a la revista y compararla con algún número anterior: La sección de video juegosha quedado reducida a un par de páginas (muchos de vosotros nos pedisteis que la acortásemos), el comic también es más cortito y hemos aumentado el número de páginas a 48, manteniendo el precio del número anterior.

Esperamos que os guste éste número, al menos tanto como los anteriores, y no olvidéis que nuestro próximo número saldrá a mediados-finales de diciembre (si todo va bien).

Hasta entonces.

Vuestras cartas las debéis mandar a:
Fanzine Yamatai
Pasaje de Adra 4, 5º 2
29006 Málaga.

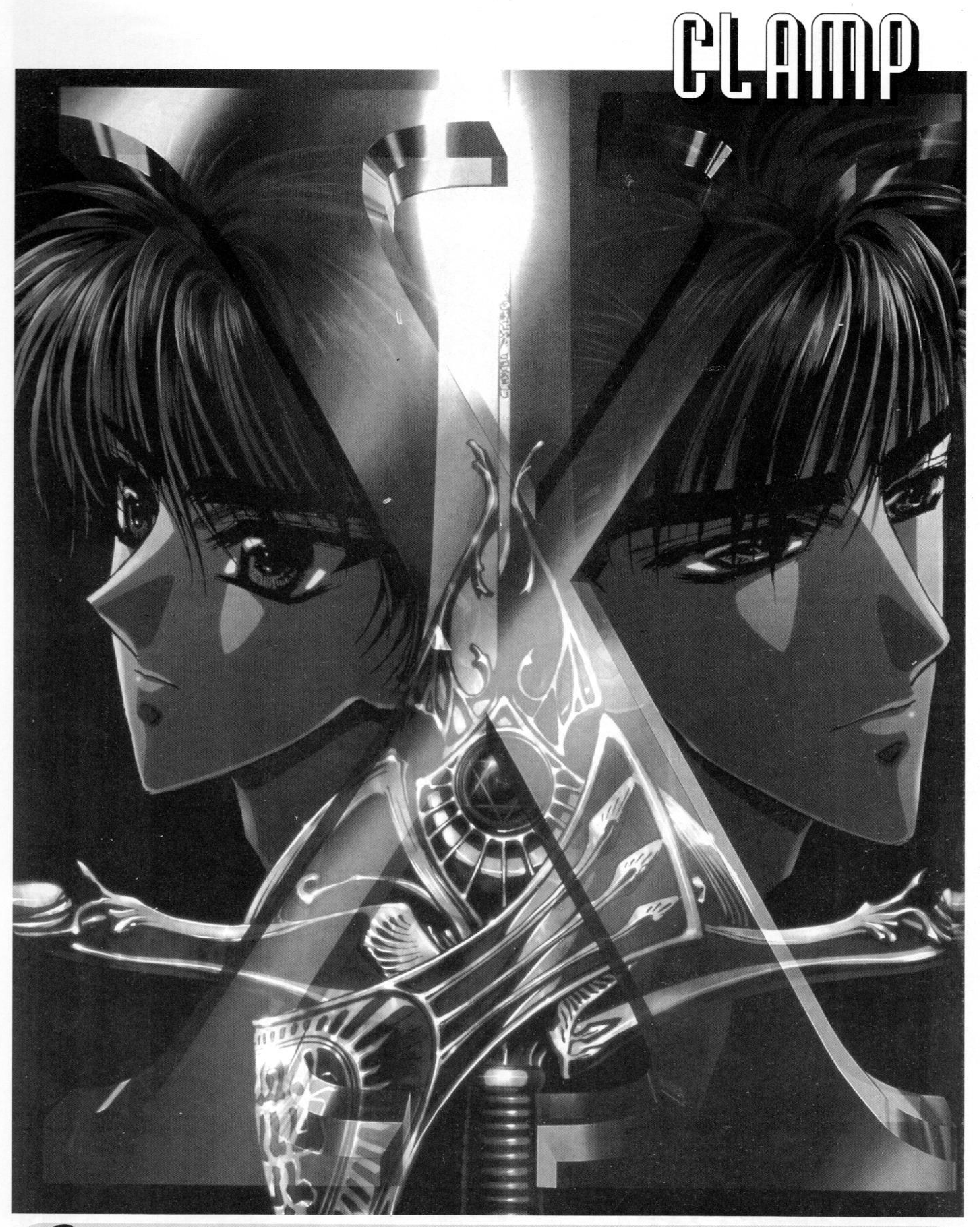


Han colaborado en este número:

Lorena Guilmain Moreno (Documentación y artículo Cyberfórmula), Nuria López Balboa (Clase de japonés, traducciones, artículos de "Nube" y Yu Yu Hakusho), Adan Miranda Sória (Artículo Slam Dunk y dibujo de Yamatai Story), Chiisai (artículo Sailor Moon y traducciones), Kazuto Saito (artículo "The Sorcerer Hunters"), El Torres (Guión "Yamatai Story), Juanka (artículos y documentación sobre video juegos), David Martín ("Internetman", relaciones públicas y apoyo moral), Irene Garcia-Moreno (picado, corrección y retoque fotográfico), Carlos López Bermúdez (escaneos, maquetación, dirección, redacción final y dos semanas sin dormir).

Depósito legal Nº MA -177-96

CLAMP



El mayor acontecimiento este pasado verano, en el mundo de la animación japonesa, ha sido sin duda, la película "X", basada en el manga del mismo título, realizado por las "Clamp": El día anterior al estreno se emitieron por radio y televisión, programas especiales dedicados al largometraje, las mejores revistas especializadas le han dedicado sus portadas de agosto y (¡como no!) se han sacado a la venta un gran número de artículos de merchandising, incluido libros de ilustraciones y la banda sonora de la película realizada por el grupo X Japan. Sobre la serie ya os hablamos en el número anterior, así que aprovecharemos para contaros algunas cosillas relacionadas con X que se nos quedaron en el tintero y el mundo de las "Clamp".

CLAMP



El manga japonés está normalmente clasificado en dos grandes categorías: El shonen manga (destinado a chicos) y el shojo manga (para chicas): El talento de las cuatro chicas que se esconden bajo el seudónimo de "Clamp", ha sabido superar el muro que tiende a dividir a los lectores, haciendo un "shojo" destinado a todo el público,con una calidad a la que no estamos acostumbrados.

El grupo está integrado por Mokona Apapa, Nanase Okawa, Satsuki Igarashi y Mick Nekoi.

Actualmente, Clamp trabajan en la realización de tres series: "RG Veda" publicada en la revista "Wings", "X" en "Asuka" y "Tokio Babilon" en "South"

No os extrañe que no hallamos hecho referencia a "Magic Knight Rayearth" (publicado en "Nakayoshi"), ya que ha finalizado recientemente. Completando el tercer volumen de su segunda serie. ¿Alguna pistilla de cómo acaba el asunto? Pues resulta Mokona, la pequeña mascota del grupo se descubre como... Dios, nuestro creador, que abandonó nuestra realidad para crear el universo de Cefiro (Se trata de un guiño de la guionista Nanase a la diseñadora de personajes Mokona, sin la que el universo de las Clamp no sería nada).

En una entrevista a las autoras, publicada por la revista italiana "Kappa Magazine", las autoras respondieron a una serie de preguntas sobre "X 1999". Hemos hecho una pequeña selección que os ofrecemos seguidamente:

-¿Cual es el significado de la "X"?

Tiene muchos significados. Puede representar la cruz cristiana, una incógnita en una fórmula, e incluso hay un narcótico llamado "x". El título de nuestro manga es una síntesis de las tres cosas.

-¿Qué representa el "Día prometido del 1999"?

Lo hemos tomado de las revelaciones del Apóstol San Juan durante su exilio en Patmos, así como de las premoniciones de Nostradamus. El "Día del Juicio Final" es nuestro llamado "Día Prometido".

- ¿Kamui, el protagonista de la serie, es realmente humano?

Su aspecto puede ser un tanto confuso; tiene los ojos demasiado grandes para serlo (risas), pero sí, es realmente humano.

-¿Van a seguir apareciendo en "X" personajes de otras series vuestras?

Sí, podemos anticipar que entrarán en escena las tres protagonistas de "Clamp Gakuen Tanteidan", Nokono, Soo y Akira.



Clamp in Wonderland

Este "Video animation Clip", acaba de salir a la venta en Laser Disc, aprovechando la fecha del estreno de la película "X": Producido por "Sony" y la "Mad House", tiene una duración de tan solo 7 minutos, cuatro de animación de alta calidad y tres en los que aparecen los personajes en estilo superdeformed. La animación ha sido dirigida por Morio Asaka y se nos cuenta un delirante crossover entre todas las series de Clamp: RG Veda, X, Rayearth...

El precio final es de 3500 yens.

"Akachan to boku" (El bebé y yo), es una nueva serie de anime que se viene emitiendo en la televisión de Tokio desde mediados de julio.

Producida por el estudio "Pierrot", está basada en el manga del mismo titulo publicado por la editorial Hakusensha (10 tomos recopilatorios en la actualidad).

La historia gira alrededor de la familia Enoki: Papa Harumi y los hermanos Takuya y Minoru, acaban de perder a su madre en un accidente, hace escasamente 2 meses.



Takuya Enoki

Es el protagonista. Tiene 11 años y va a 5º de primaria. Le gusta jugar al fútbol. Es muy afectuoso y popular entre las chicas de su clase. Desde que perdió a su madre, tiene que cuidar de su hermano, hacer la compra y las tareas domésticas.

Harumi Enoki

Es el padre de Minoru y Takuya. Trabaja como ingeniero de sistemas y está envejeciendo a causa del trabajo, sin haber llegado aún a los 33 años.



Minoru Enoki

Es un bebé de menos de 2 años. Llama a su hermano "niicha" (manito), y a él le dicen cariñosamente "Mino".

Es muy reservado, llorón y caprichoso.

La versión animada de **Dragon Quest: EL emblema de Roto**, ha llegado a las pantallas niponas, basada en la obra de Kamui Fujiwara de la que os hablamos en nuestro número anterior. Debido a su corta duración es proyectada junto a otros dos animes ("El violinista de Hamelín" de Takashi Imanishi y un corto con los personajes de la serie de televisión "Mahojin Guru-Guru"). Para que os hagáis una idea de los cambios que han sufrido los personajes, aquí teneis una imagen del anime y otra del manga.





"Cyber Weapon Z", muy pronto en nuestro país

La mayoría de los comics de Hong- Kong son semanales, de mediocre calidad, cuentan con unas 40 páginas y su precio ronda las 200 ptas. El año pasado, La editorial Freeman, revolucionó el mercado chino, lanzando un nuevo tipo de producto: comics de mayor calidad, a todo color y de periodicidad mensual, excepto "Ciber Weapon Z" que aparece con una periodicidad cuatrimestral, en volumenes más gruesos, y una calidad de impresión/ presentación impresionantes.

Después de 10 años trabajando para la industria del comic chino, Andy Seto ha cambiado su manera de dibujar: Ahora se esfuerza por lograr un producto de mayor calidad, en lugar de una mayor cantidad de páginas, que era lo que le venían exigiendo sus patrones hasta ahora. Actualmente, Andy Seto y Chris Lau trabajan en una versión de "Cyber Weapon Z" animada por ordenador, en imágenes de síntesis, que verá la luz en 1997.

Según declaraciones del propio dibujante, sus mayores influencias le vienen del dibujante japonés Yasuhiko (Yaz) autor de Venus Wars o Rebel Sword, y las películas de Jet Lee y Tsui Hark.

Cyber Weapon Z se está publicando actualmente en China, Japón, Taiwan, Francia y muy pronto, según declaraciones del propio dibujante, en España.



Sailor Moon Sailor Stars

Continúan llegándonos noticias sobre la nueva tanda de episodios para televisión de "Sailor Moon", que ya se acercan a los 200.

Comentábamos en nuestro número anterior, la aparición de tres alumnos nuevos en el instituto donde estudia Usagi, que componían el grupo musical "Stars Lights", y que en realidad eran otras tres guerreros, las "Sailor Stars". Urano, Neptuno y Plutón se habían establecido en la misma vivienda, y ejercían de padres de la pequeña Hotaru (Saturno, Andrea en spanish), y como malas, teníamos a la reina Neherenia (que venía de la serie anterior), a su "reflejo" Mirror Paredory.

Las Sailor Stars han acabado poniendose del lado de nuestras amigas, y juntas han logrado derrotar a la misteriosa "Aianmaus". (I am mouse), que formaba parte de las "Metal Nigths",un grupo de sailors malvadas, regentadas por la terrible "Galaxia".

Para sustituir a "Mouse", entran en escena "Sailor Aluminam Seiren" y "Sailor Red Crow", que trabajan infiltradas como productoras de televisión y seguramente no tardarán en ser derrotadas.

Tanto las "Stars" como las "Metal" son guerreras provenientes de fuera del Sistema Solar.



Arriba:
*Las **"Sailor Stars"** y Usagi con su nueva imagen, la encarnación de* **"Eternal Sailor Moon".**
Abajo:
Aianmaus

***Galaxia**, la dirigente del grupo **"Metal Nights"**.*
Izquierda:
Seiren** y **Crow

¡Adiós Chibiusa! ... ¡Hola Chibichibi!

Chibiusa, que aún continuaba junto a Usagi, vuelve al futuro del que procedía. La normalidad parecía reinar en casa de los "Tsukino", cuando un día aparece una niña pequeña, con un peinado sospechosamente familiar y que viene para quedarse una temporadita. Cuando Usagi le pregunta que quién es, la pequeña responde que es la hermana de Chibiusa... ¡Usagi ha tenido una nueva hija en el futuro!.

La pequeña no sabe hablar muy bien y se limita a repetir lo que escucha. Aunque no es peligrosa, habrá que mantenerla vigilada, para que no se meta en líos.



Chibiusa



Nuevas cards

Como era de esperar, el merchandising de la nueva serie no se ha hecho esperar: Se trata de dos nuevas colecciones de "P-P-cards", pertenecientes a "Sailor Moon Super S" (36 normales, 6 reflectantes y 8 plateadas, que van de la 644 a la 693) y a Sailor Moon Sailor Stars (36 normales y 12 reflectantes, de la 694 a la 741).

Lo curioso del asunto es que, como sabéis, las PP se venden en sobres individuales, y esta vez han utilizado el mismo para las dos colecciones.



Fiesta Sailor Moon

El próximo sábado 9 de noviembre a las 17:00 se celebrará en la madrileña tienda de Otium Center (C/ Fernán González 20) la primera fiesta Sailor Moon en la que se proyectarán las películas de SM R, SM S Y SM Super S, habrá mesas redondas, avances de los últimos capítulos, conexión vía internet con los principales clubes del Mundo y la presentación del primer fanzine de Sailor Moon en diskette. El acto es gratuito y si queréis más información podéis escribir a: Red 5, Aptdo 9243 - 28080 Madrid.

"Moonlight densetsu" es el tema que aparece en el opening de Sailor Moon. Está interpretada por el grupo "Dali", con música de Kanoko Koroma y letra de Tetsuya Koroma

MOONLIGHT DENSETSU (LA LEYENDA DE LUZ DE LUNA)

Gomen-ne sunaojanakute (Perdóname, no soy obediente)
Yume-no-naka-nara ieru (Puedo decirlo en mis sueños)
Shikô kairô-wa shôto sunzen (El circuito de mi pensamiento casi se ha roto)
Ima-sugu aitai-yô (Quiero verte ahora mismo,)
nakitaku-naru-yô-na moonlight (como quiero llorar bajo la luz de la luna)
denwa-mo dekinai midnight (No puedo llamar por teléfono a media noche)
Datte junjô dôshiyô (Es que soy inocente, ¿qué hago?)
Hât-wa mangekyô (Mi corazón es un calidoscopio)
tsuki-no-hikari-ni michibikare (la luz de la luna me guía)
Mando-mo meguri-au (Muchas veces nos vemos).
Seiza-no-matataki kazoe (Yo cuento, y adivino las constelaciones)
uranau koi-no-yukue (y el paradero de mi amor)
Onaji kuni-ni umareta-no (Hemos nacido en el mismo país)
mirakuru romansu (un romance milagroso)
Shinjite-iru-no (creyendo en)
mirakuru romansu (un romance milagroso).



The Sorcerer Hunters

El continente "Supurna" está regentado por un puñado de hechiceros malignos, que tienen dominado a su pueblo de manera muy cruel.La gente de estas tierras no puede combatirlos, pues no tienen armas con las que enfrentarse a su poderosa magia. Pero aún queda una luz de esperanza: Existe un grupo de luchadores capaces de acabar con los hechiceros inhumanos,y se hacen llamar "The Sorcerer Hunters" (los cazadores de hechiceros).

The Sorcerer Hunters es una serie de anime que lleva emitiéndose en la televisión nipona desde finales del año pasado. Basada en el manga "Bakuretsu Hanta" de Satoru Akahori y Rei Shinji, cuenta en tono desenfadado la historia de un grupo de "Cazadores de Hechiceros".

El equipo está integrado por cinco miembros: El protagonista, un muchacho llamado **Carrot Glasé**, su hermano **Marrón Glasé**, el narcisista y ególatra **Gateau Moka** y las hermanas **Chocola y Tila Mis** (por si no os habéis dado cuenta, los nombres de los personajes hacen referencia a productos alimenticios: carrot es zanahoria, el marrón glasé es un postre hecho a base de castañas dulces, gateau significa pastel en francés...).

El diseño de los personajes está muy estudiado, y no buscan otro propósito que el de gustar al público al que va destinado:Chicas exuberantes con poca ropa para ellos y chicos musculosos y simpaticotes para ellas, todo ello aderezado con mucho humor, monstruos,hechiceros y magia.

Carrot es un joven guerrero, mujeriego y desenfadado, que tiene la habilidad (para su desgracia) de absorber los ataques mágicos que le lanzan sus enemigos, convirtiéndose segidamente en un terrible monstruo. Las únicas personas que pueden controlar a Carrot y devolverle su estado normal son las hermanas Mis: Para ello utilizan el delicado procedimiento de propinarle una paliza hasta dejarlo medio muerto. Ambas están en realidad enamoradas de nuestro protagonista, pero como su ego no les permite reconocerlo, se desahogan torturándolo.

La animación corre a cargo de los **estudios Xebec**, está dirigida por **Konichi Mashita**, el diseño de personajes corresponde a **Keiji Goto** y la música, obra de **Kenji Kawai**, ha sido recogida en varios cd single (2 temas por unos 1000 yens) y un recopilatorio (1980 yens).

También está disponible la serie en video y laser disk (3800 y 4800 yens respectivamente).



De izquierda a derecha:
Tila Mis, Marrón Glasé, Chocola y Gateau Moka, abajo en primer plano, Carrot está siendo estrangulado por el cable de Chocola.



Carrot Glasé
Es el sufrido protagonista de la historia. Aunque va de mujeriego, nunca se come una rosca.
Las escenas en las que se transforma en monstruo son las más espectaculares de la serie.



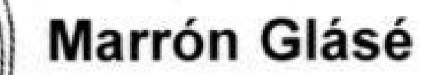
Chocola
La mayor de las hermanas Mis. Ambas crecieron junto a la familia Glasé. Ella es la única que deja entrever que le atrae Carrot, a quién llama "cariño". Utiliza como arma un fortísimo latigo de alambre.





Tila Mis
Hermana pequeña de Chocola. Normalmente, de caracter tranquilo y apacible, cuando se enfada es capaz de desarrollar un poder mayor al de su hermana.

Gateau Moka
Posee una extraordinaria fuerza fisica y se las va dando de machote rudo y grosero, pero en realidad no es mala persona.



Marrón Glásé
Está celoso de la popularidad de su hermano Carrot.
De carácter afeminado y tranquilo, es un poderoso mago que domina las artes arcanas orientales.
Su mejor técnica es bloquear la mágia de los enemigos utilizando tarjetas mágicas, llamadas "Gofu".



La Gran Madre y los Jas Knight
BIg Mom, es una mujer misteriosa, perteneciente a la "Comunidad de la Estrella". Ella elige las misiones que deberán realizar los "T.S.H." Posee una guardia personal,los "Jas Knight" que a veces envía para ayudar a los "Cazadores".





Dantar
Fue salvada del exterminio de su raza por Big Mom, siendo la última de "Las personas aladas".
Establece la comunicación entre los "Cazadores de Hechiceros" y Big Mom



Zaja Torte
Era el brazo derecho de la "Gran Madre", pero se separó de ella hace 13 años debido a sus diferencias ideológicas.
Ahora es el principal enemigo de los "Cazadores de Hechiceros".

SLAM DUNK
スラム ダンク



Desde que hace aproximadamente 6 años, apareciera en el famoso Shonen Jump, la serie Slam Dunk, se ha ido consolidando como el manga deportivo más popular y mejor realizado de esta década. Slam Dunk es una mezcla de acción, comicidad, sentimiento y dinamismo en estado puro, que lo ha convertido en un éxito de ventas, haciendo millonario a Takehiko Inoue, su joven autor, que ha entrado a formar parte del Olimpo del mercado editorial nipón, siendo durante en bienio 94/ 95 el segundo mangaka mejor pagado, por delante de figuras como Kazushi Hagiwara (Bastard!!!) o Yoshihiro Togashi (Yu Yu Hakusho).

Takehiko nació en 1967 e inició su carrera profesional en 1988 al conseguir el premio Tezuka, convocado todos los años por la editorial Sueisha, con su obra Kaede Purple. Ya en 1989 comienza a publicar en el Shonen Jump con la serie Chameleon Fail, a la que seguiría su obra cumbre: Slam Dunk.

La popularidad del manga se ha visto reforzada por la de la serie de televisión, que ha contado con un índice de audiencia del 12 al 18% contra los 17-18 de Dragon Ball o los 25 de Sazae-San (la serie más popular en Japón desde hace ya 30 años).



Pero la verdadera fortuna de este título se debe sin duda a la gran cantidad de derivados que han vendido Bandai y Compañía: Juegos para Play Station o Sega Saturn, cards, peluches Super deformed de los protagonistas, despertadores parlantes y una interminable lista de productos alimenticios con la figura de los protagonistas.



Pero no penséis que Slam Dunk es solo un mero producto comercial, sino que posee una historia original en la que la acción no se basa en la realización de técnicas especiales y golpes sobrenaturales (estilo Captain Tsubara, "Campeones"). Tiene su punto fuerte en el extremo realismo de la competición y en la irrefrenable simpatía de sus protagonistas.

El dibujo de Inoue, se aparta de los cánones que en occidente hemos establecido para el "Manga", con personajes realistas, sin los típicos "ojos grandes" y un seguimiento de la acción que logra, de forma impactante, encuadres y poses de los jugadores en los momentos clave, llegando a introducirnos en la historia de tal manera que leyéndolo parece que estemos asistiendo a un verdadero partido de la NBA.



En esta obra no falta el amor juvenil, tratado muy bien por el autor, una pequeña dosis de rabia y un humor suelto, localizado en las expresiones del protagonista principal, Hanamichi Sakuragi.

La historia se basa en el acertado intento de Haramichi por convertirse en un gran jugador de baloncesto, pero no con el noble propósito de conseguir la fama, la fortuna o ser un ídolo deportivo, sino para conseguir el amor de una muchacha, Haruko Akagi.

Haramichi Sakuragi tiene fama, desde hace tiempo, de ser un tipo poco razonable: se comporta como un verdadero camorrista. La historia comienza cuando nuestro "héroe" acaba de cortar con su quincuagésima novia, que ha preferido liarse con un atlético jugador de baloncesto. Tras esto, y en plena crisis histérica, no duda en liarse a tortas con el primero que se le pone a tiro. Haramichi conocerá a Haruko Akagi, hermana del fortísimo Takenori Akagi, jugador del equipo de basquet del instituto y toma una decisión: ¡¡ Haruko será la mujer de su vida!! ¿ Se acabarán aquí sus desgracias? Pues no, ya que la chica de la que se ha enamorado, tiene ocupado el corazón con otro chico, jugador de baloncesto también, Kaede Rukawa, que sólo piensa en convertirse en una de las grandes figuras de la NBA.

La trama principal se basa en éste triángulo amoroso (él la ama a ella, ella ama a otro y el otro piensa en otra cosa). Entonces Hanamichi recuerda lo que le ocurrió con su última novia y decide hacer lo que sea para conquistar a su amada Haruko, incluso el entrar en el equipo de baloncesto, cosa de la que no está muy convencido.

Superados los primeros problemas y el test de ingreso (con mucho esfuerzo ya que Hanamichi es un negado para el deporte), asistiremos al lentísimo progreso de nuestro héroe, incapaz de seguir cualquier tipo de regla. A pesar de ello, conseguirá aprender a defender y capturar el balón, y más adelante, a tirar a canasta.

En el transcurso de los partidos asisti-



MITSUI UOZUMI KIYOTA RUKAWA SENDOH SAKURAG

remos al show de expresiones que se monta el amigo Hanamichi para atraer la atención de "su" Haruko, y evitar que vea las magníficas jugadas de su rival, Rukawa.

Hanamichi se enfrenta continuamente a la rudeza de los entrenamientos, y el continuo desafío que supone el tener que mejorar cada vez más en el baloncesto, siempre con el apoyo de Haruko. A lo largo de su carrera como jugador de baloncesto, Hanamichi participará en campeonatos nacionales e internacionales donde paralelamente al proceso de maduración personal de nuestro protagonista, podremos observar su crecimiento como deportista.



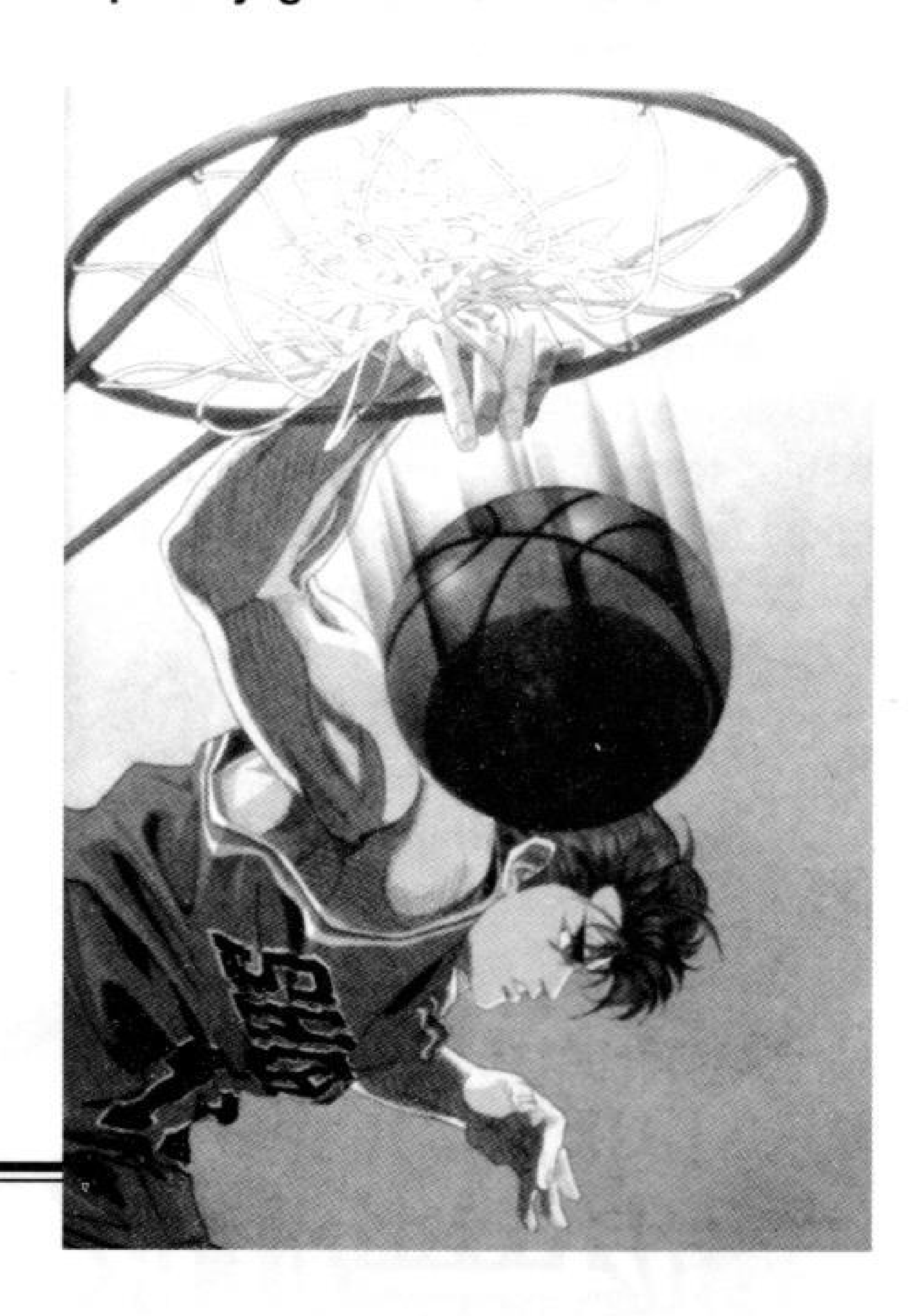
Actualmente Slam Dunk ronda la treintena de tomos recopilatorios y sigue apareciendo en el semanario Shonen Jump. Tuvo una exitosa versión animada que concluyó recientemente, alcanzando 101 episodios (Para acabar la historia, los señores de la Toei se inventaron un Torneo Nacional en el que Hanamichi y sus compañeros se tenían que enfrentar a un equipo formado por los mayores adversarios aparecidos durante toda la serie). También se han realizado cuatro adaptaciones a la gran pantalla que se han ido presentando con ocasión del festival de la Toei.

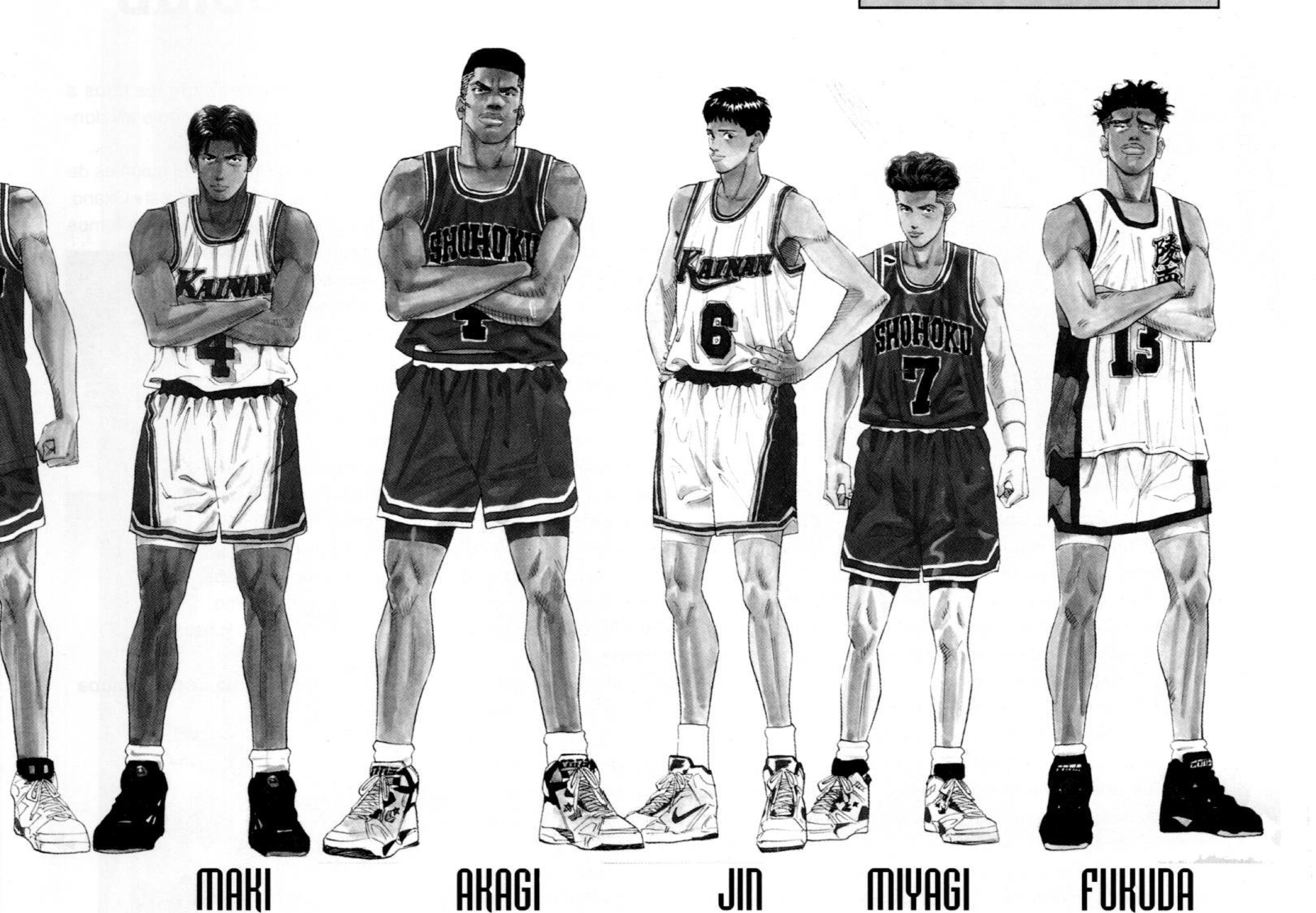
LOS EQUIPOS

Tres son los colegios que intervienen en la mayoría de las competiciones: El Shohoku, donde juegan nuestro protagonistas, El Kainan y el Ryonan.

El autor ha tomado como referencia, para crear las equipaciones, a tres equipos reales de la N.B.A.: Los Chicago Bulls para el Shohoku, Los Angeles Lakers para el Kainan y Los Detroit Pistons para el Rionan

A continuación tenéis un listado con los datos más importantes de los principales jugadores del Shohoku.





Hisashi Mitsui
Posición: Ala-pivot
Número: 14
Altura: 184 cm
Peso: 70 Kg
Senior
El MVP en la liga de baloncesto de escuela media. Excelente tirador de triples.

Kaeda Rukawa
Posición: Escolta
Número: 11
Altura: 187 cm
Peso: 75 Kg
Primer curso
Escuela media: Tomigaoka
Conocido entre los equipos de las escuelas superiores como Super Rookie. Buen jugador en zona, elegido uno de los cinco mejores jugadores en la prueba Kanagawa.

Hanamichi Sakuragi
Apodo: "Basket man", "El rey del rebote"
Posición: Alero
Número: 10
Altura: 188 cm
Peso: 83 Kg
Primer curso
Escuela media: Wakou
Le gusta Haruko Akagi

Takenori Akagi
Apodo: Gori (Gorila)
Posición: Pivot
Número: 4
Altura: 197 cm
Peso: 90 Kg
Tercer curso
Escuela media: Kitamura
Es el capitán del Shohoku, elegido uno de los cinco mejores jugadores en la prueba de Kanagawa, excelente reboteador. Haruko Akagi es su hermana.

Ryota Miyagi
Posición: Base
Número: 7
Altura: 168 cm
Peso: 59 Kg
Segundo curso
No es alto, pero es muy rápido y hábil.
Le gusta Ayako.

Kiminobu Kogure
Apodo: Megane-Kun (Señor Gafas)
Posición: Escolta
Número: 5
Altura: 178 cm
Peso: 62 Kg
Tercer curso
Escuela media: Kitamura
Es el segundo capitán del Shohokun. Excelente lanzador de triples, aunque regularmente es suplente.

Mitsuyoshi Anzai
Apodo: "El demonio de pelo blanco." Es el entrenador de baloncesto de la escuela superior de Shohoku. Una de las personas más respetadas en el mundo del baloncesto, considerado como uno de los mejores entrenadores.

Ayako
Escuela media: Tomigiroka
Manager del Shohoku. Le gusta a Ryota Miyagi.

Suplentes
Yasuharu Yasuda nº6 168 cm
Testushi Shiozaki nº8 170 cm
Satoru Kakuta nº9 180 cm
Kentarou Ishii nº12 170 cm
Satoru Sasaoka nº13 171 cm
Toki Kuwata nº15 162 cm

Adan Miranda y C.L.B.

Nube, el Profesor de las Tinieblas



Nuevamente, una de las series de manga que publica el semanario Shonen Jump, tiene la suerte de ser escogida para su adaptación al anime.

"Jigoku Sensei Nube" (Nube, el Profesor de las Tinieblas) está siendo emitida en Japón, los sábados en sesión matinal, con tal éxito que la Toei Animation incluso ha realizado un largometraje sobre el personaje, que se ha estado proyectando en los cines durante este verano.

La historia es una atractiva mezcla de humor y terror:

Meisuke Nueno, alias "Nube",es profesor en una escuela de enseñanza primaria. A simple vista parece una persona normal, de no ser por que siempre, haga frío o calor, lleva un guante de cuero negro cubriendo su mano izquierda. Con ello quiere evitar que sus alumnos y el resto de los profesores descubran su gran secreto:

Cuando "Nube " era joven, tuvo un terrible enfrentamiento con un espíritu que quería acabar con la vida de su maestro. Durante la pelea, consiguió cortarle una mano al demonio, y este, para vengarse, aprisionó al anciano dentro de la mano y se la "injertó" a Meisuke, condenándolo a que fuera parte de su cuerpo el resto de su vida.

Las aventuras de Nube transcurren generalmente en el colegio, donde montones de espíritus malignos no dejan de atosigar a los pobres alumnos.

Las relaciones con el resto del profesorado no son tan buenas como cabría de esperar: Por un lado está la señorita Litsuko, de la que Nube está enamorado. Es muy aprensiva, asustadiza y no está al tanto del asunto de "la mano". Debido a la clase de vida que lleva Nube, precisamente, no gana para sustos.

Por otro lado está Kyosuke Tamamo, un nuevo profesor de primaria que acaba de llegar al colegio. Es el principal rival de Nube, ya que su aspecto es mucho más atractivo que el de nuestro protagonista y no tiene escrúpulos para ridiculizarle ante el resto de los alumnos. En realidad Kyosuke, no es un ser humano normal, ya que esconde su verdadera personalidad: Yohko el Espíritu del zorro.

Como tal, tiene el poder de crear ilusiones, con las que meterá a Nube en los más disparatados líos. Pretende averiguar cual es la fuente de su poder para poder destruirle.

Otro de los personajes principales es Yukime, un espíritu del hielo que, bajo la forma de una jovencita, no deja de tirarle los tejos a nuestro profesor, persiguiéndole allí donde va.

En lo referente al manga, el guión es de Sho Makura y el dibujo de Takeshi Okano. Se han publicado una docena de tomos recopilatorios, y siguen apareciendo nuevos capítulos semanalmente.

El estilo es totalmente desenfadado, con mucho humor, horribles monstruos y situaciones disparatadas.

En la siguiente página tenéis la traducción literal del anuncio aparecido en las revistas japonesas, en los que se promocionaba la nueva serie de anime.



YUKIME

Por Nuria López Balboa

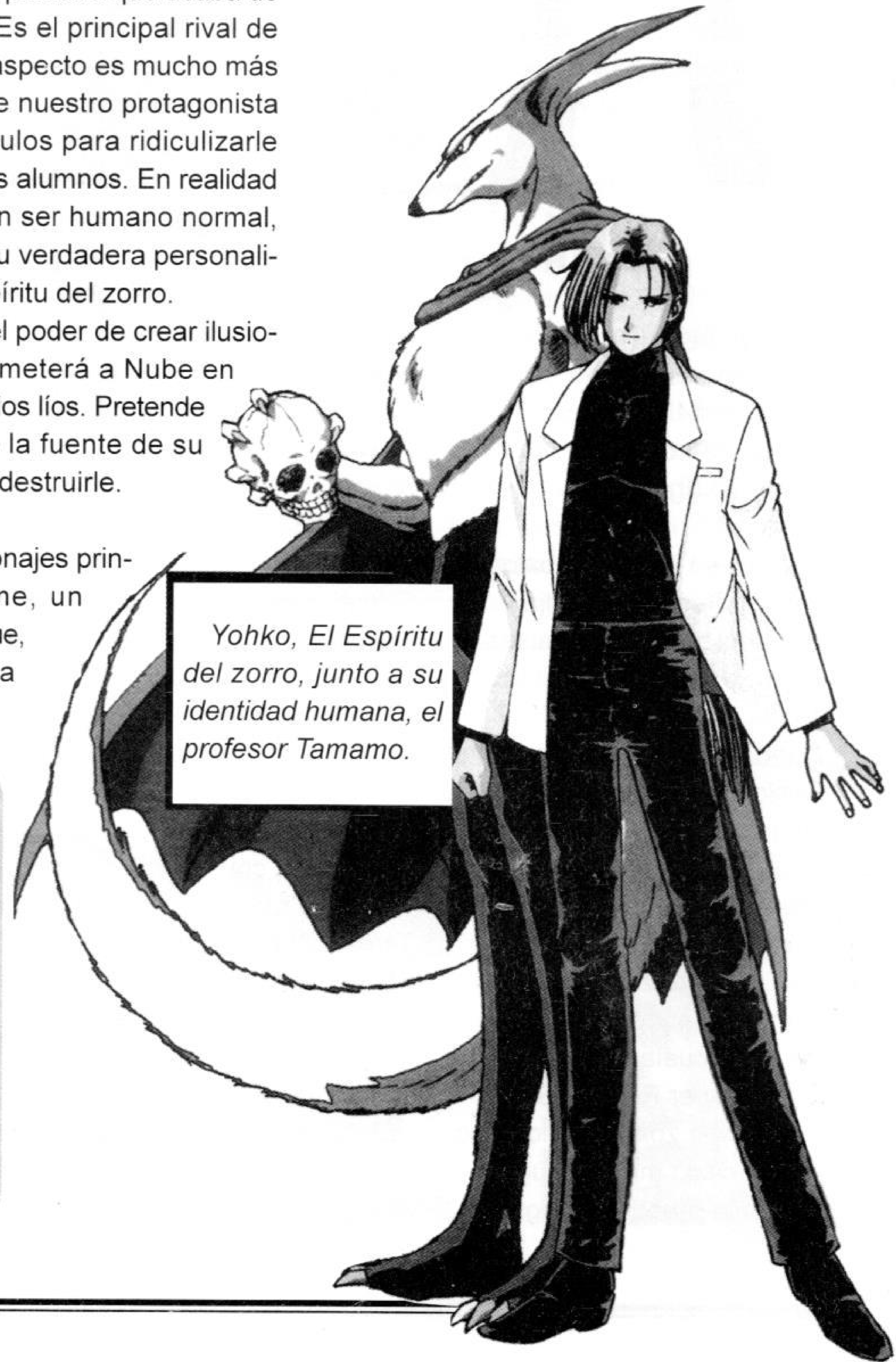
El 6 de julio de este año se ha estrenado "Jigoku sensei Nube", dentro de la "Feria Anual" que organiza la Toei Animation, sustituyendo esta vez al largometraje de Dragon Ball que siempre han emitido en el evento.

La publicidad es de lo más elocuente, y viene a decir lo siguiente:

"El extraordinario poder de la Mano del Demonio. ¡En la Calle del Manto Negro aparece un espíritu maligno!

Kyoko es su objetivo y Nube deberá salvarla".

¡¡120% de gritos de terror!!



Yohko, El Espíritu del zorro, junto a su identidad humana, el profesor Tamamo.

EL CEREBRO

Piensa constantemente en su amor, la señorita Litsuko, pero en realidad, lo que más le importa es proteger a sus alumnos.

EL ROSTRO

Generalmente tiene cara de estar hecho polvo. Cuando pelea se pone serio, y vuelve locas a las chicas.

LA MANO DEL DEMONIO

Se vio obligado a "sellar" su mano izquierda para aumentar su poder.

LAS CEJAS

Las cejas de nube desempeñan el papel de antenas detectoras de demonios... ¡Baah...es broma!

EL ESTÓMAGO

Como su sueldo es bastante escaso, siempre está en la miseria y se tiene que alimentar en el comedor de la escuela a base de tazones de fideos...

EL CUERPO

Gracias a su lucha constante con los demonios, tiene un cuerpo atlético, que se cura rápidamente.







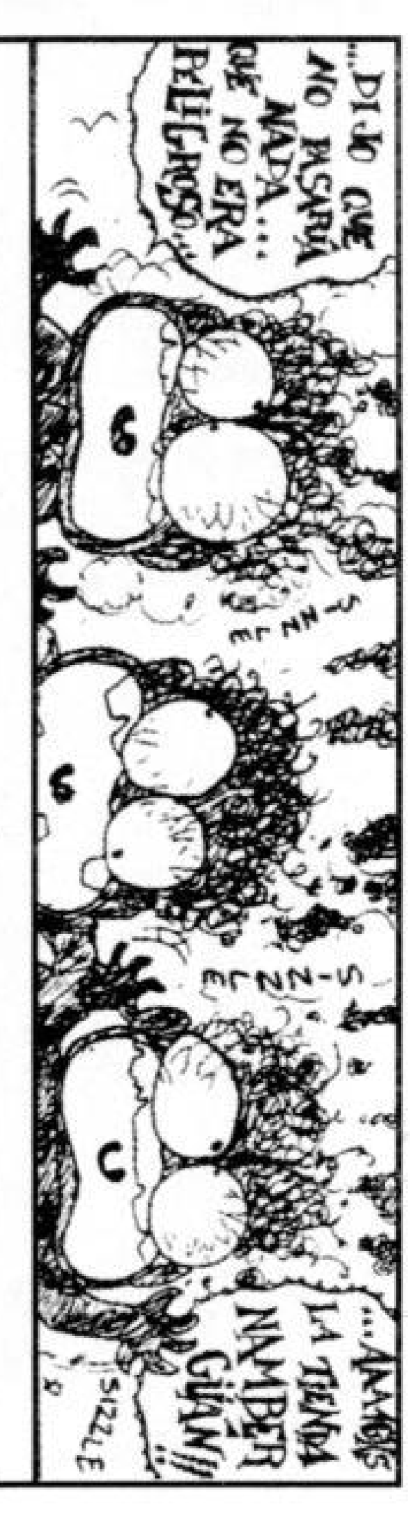
Los estudiantes hablan de su profesor ¿Como es Nube en realidad?

Hiroshi Tateno: En realidad, Nube, es todo un atleta. Tiene madera de gimnasta, y no duda a la hora de protegernos de los fantasmas... Pero cuando mete la pata no quiere reconocerlo.

Kyoko Inaba: "Antes era vecino mío. Cuando un niño es atacado por demonios viene enseguida. Una vez fui poseída por un demonio y él me salvó"

Miki Hosokawa: ¿Nube?¡Es un caso! Va siempre detrás de la profesora Litsuko, y para colmo una vez la quiso llevar a cenar a un restaurante con vistas al cementerio.

Makoto Kurita: Aunque por lo general es un profesor muy amable y tranquilo, cuando se enfada es terrible, sobre todo cuando le corregimos lo que escribe en la pizarra.

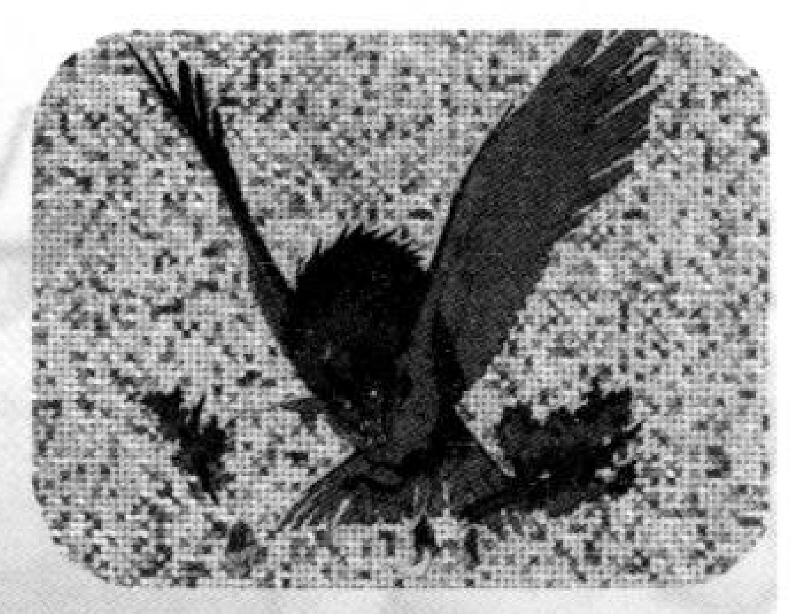


Coleccionismo

Como va siendo habitual, vamos a hablaros de las últimas colecciones de cromos aparecidas en estos días.

La editorial Merlín Collections, acaba de sacar en nuestro país una colección de 168 adhesivos titulada **Manga**. En ella se resumen los argumentos de algunos O.V.A.s editados por el sello videográfico "Manga Video": Akira, Genociber, Dominion, Cybercity, Oedo808, Wicked City y 3x3 Ojos.
El album cuesta 150 ptas y los sobres de 6 cromos, 35. El dibujo que aparece en el sobre no es siempre el mismo, y hay cromos reflectantes (con un fondo verde fosforito).









El merchandising de Dragon Ball GT no descansa: Esta vez le toca el turno a las **Super Battle** nº 705 a la 748. Cuatro grupos de cards compuestas de 11 cards + 1 escondida bajo una de cada "familia" (los números 12 son la 727 y la 738 y las dos especiales Max son la 720 y la 737). También han salido ocho **nuevas rami-cards** (231 a la238), editadas por Toei y dos shitajikis.



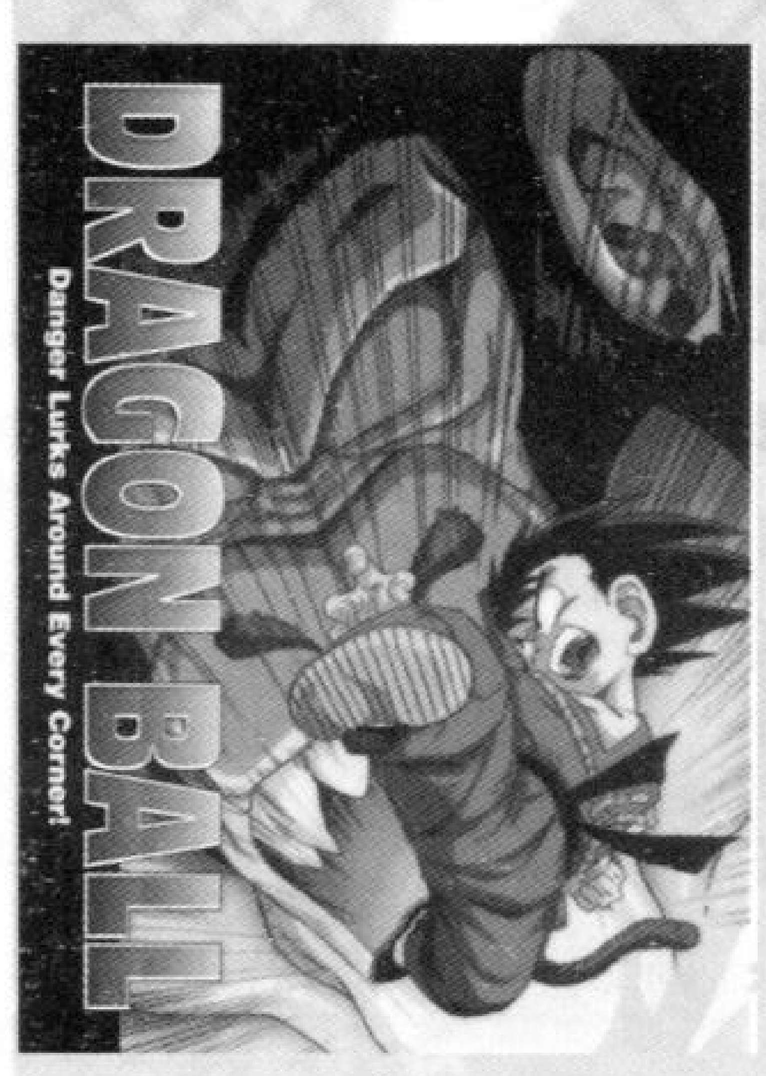


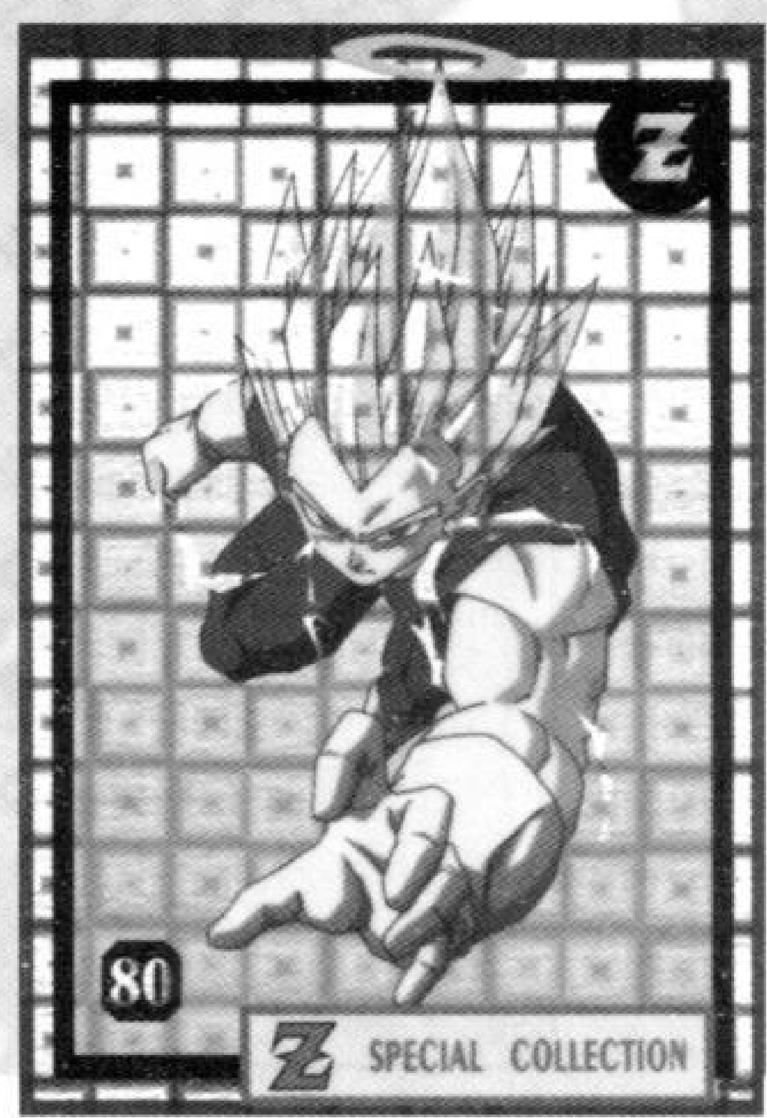












La colección americana de Dragon Ball ya ha llegado a nuestro país: Son 64 trading cards del tipo "all cromium" con imágenes de la primera parte de la serie (fotogramas de la televisión) y dibujos de Akira Toriyama.
Las cards se dividen en dos grandes grupos, las que están numeradas, que en su reverso cuentan el resumen de los capítulos y las que, en lugar de número, llevan una letra y que hablan de los personajes.
Y para finalizar una de piratas, **la Special Collection**: Todas ellas están impresas sobre un papel reflectante adhesivo de lo más horterillo, con imágenes de la última parte de Dragon Ball Z. Se hecha en falta el obligado copiright y el nombre de la casa que las realiza.

C.L.B.

Las clases del maestro Nikito Nipongo

En nuestra última clase, estudiamos el verbo DESU (ser) en sus formas afirmativa, negativa e interrogativa, y vimos algunos ejemplos. Os lo recuerdo brevemente



(Ranma wa onna no ko desu ka?)
¿Ranma es una chica?.

(Ranma wa onna no ko dewa arimasen)
Ranma no es una chica.

(Iie)
¡No!



(Ranma wa otoko no ko desu)
Ranma es un chico.

Como recordaréis, el sujeto va siempre al principio con una partícula (que en este caso se pronuncia WA y no HA), y el verbo va al final de toda la frase.

Esta vez veremos los distintos pronombres personales para que podáis combinarlo todo.

Las formas más usuales son las siguientes:

- YO	WATASHI	わたし
- TÚ O USTED	ANATA	あなた
- ÉL	KARE	かれ
- ELLA	KANOJO	かのじょ
- NOSOTROS	WATASHITACHI	わたしたち
- USTEDES	ANATATACHI	あなたたち
- ELLOS	KARERA	かれら
- ELLAS	KANOJORA	かのじょら

Como veis, las formas plurales se forman añadiendo la partícula -Tachi en las 1ª y 2ª personas y -ra en la 3ª.

Pero esto "es japonés"... y la cosa se complica. Resulta que hay más de una manera de decir los pronombres, dependiendo de quién lo dice y a quién se lo dice, veámoslas:

Otros "Yo"

- "WARE";"ORE" u "ORA": Solamente utilizado por los hombres, y es de uso informal.

-"OIRA": Es la forma más basta de decir "yo"

-"WATAKUSHI": Es la forma culta y casi en desuso.

-"ASHI", "ATASHI" o "WASHI": Son formas derivadas del Watashi original. Se usan entre mujeres, y la tercera de ellas, más concretamente, entre la gente muy mayor.

-"Boku": Utilizado por los niños

Otros "Tú"

-"KIMI" y"OMAE": Son las formas informales que se usan entre los jóvenes.

-"KISAMA": Es la forma más irrespetuosa de dirigirse a alguien (como llamarle "gusano").

Para el plural se repite la misma formula de la terminación "Tachi" o "Ra".

Para referirse a un "ellos" de diferentes sexos, o muy general, se recurre al nombre de uno del grupo, y se le añade la partícula -Tachi.

Gokuhtachi wa saiyajin desu.
(Gokuh y los demás son saiyajins).

Lo mejor para dirigirse a alguien con el máximo respeto es **no** usar ningún pronombre, sino directamente el nombre o título de a quién hablamos.

Ojeando mangas os será fácil encontrar pronombres y os daréis cuenta de que cada personaje emplea una u otra forma, dependiendo de que quien hable sea un niño, un hombre, una mujer, un anciano, un malvado demonio...

Por ejemplo: Gokuh suele utilizar el "ore",como también lo utiliza Video Girl Ai (que habla como un chico debido a que Yota la reprodujo mal, en su video estropeado). Usagi, de Sailor Moon, habla de "atashi" o "ashi". Shun, el Caballero de Andrómeda en "Saint Seiya", expresa su carácter de "el más jovencito del grupo" usando "boku". Cuando aparece un enemigo se le suele tratar de "kisama". A Akane, que se la considera un marimacho, la llaman de "kimi"...

Pero hay muchas más variaciones, casi en desuso hoy día, que pueden aparecer en un manga de época. Sería como el "Vos" de la Edad Media. En "Yaiba", el "Hombre araña" (Kumo-Otoko) se expresa con Wate, un termino antiquísimo, que nadie usa ya.

CURSO DE JAPONES

PRONUNCIACION

Debéis tener mucho cuidado al pronunciar la transcripción de los signos japoneses (en romanji), ya que algunas letras tienen un sonido diferente al que se le da en el castellano. Quienes hayáis estudiado inglés estaréis más familiarizados con estas peculiaridades.

La letra "J" de las silabas JA, JE, JI, JO, JU , se pronuncia como una "LI" (Ya sabéis, el nombre del protagonista de DNA2 se pronuncia "Yunta", y no "Junta", que es como lo transcriben).

En cambio, el sonido "jota" del castellano, se reserva para las silabas HA, HE, HI, HO (la HU no existe). Por eso, el "Kame Hame Ha" de Gokuh, no se escribe con jota, a pesar de ser un sonido aspirado.

LOS KANJI Y LOS FURIGANA

Como todos sabéis, los Kanji (miles de signos de origen chino) acaban siendo la pesadilla del estudiante de japonés. Incluso a los propios japoneses les cuesta memorizarlos; por eso, en la lectura orientada a un público infantil o juvenil (como los mangas) se facilitan un poco las cosas con los furiganas: unas pequeñas letras, escritas en hiragana o katakana, pegadas a los kanji, para que si no sabemos lo que significa, al menos podamos saber su pronunciación (es como una chuletilla).

Veamos algunos:



女 (おんな) — ONNA. (MUJER)

子 (こ) — KO. (NIÑO)

男 (おとこ) — OTOKO (HOMBRE)

私 (わたし) — WATASHI (YO)

女の子 (おんな の こ) — ONNA NO KO (CHICA)

男の子 (おとこ の こ) — OTOKO NO KO (CHICO)



我 (われ) — WARE (YO)

俺 (おれ) — ORE (YO)

君 (きみ) — KIMI (TÚ)

彼 (かれ) — KARE (ÉL)

彼女 (かの じょ) — KANOJO (ELLA)

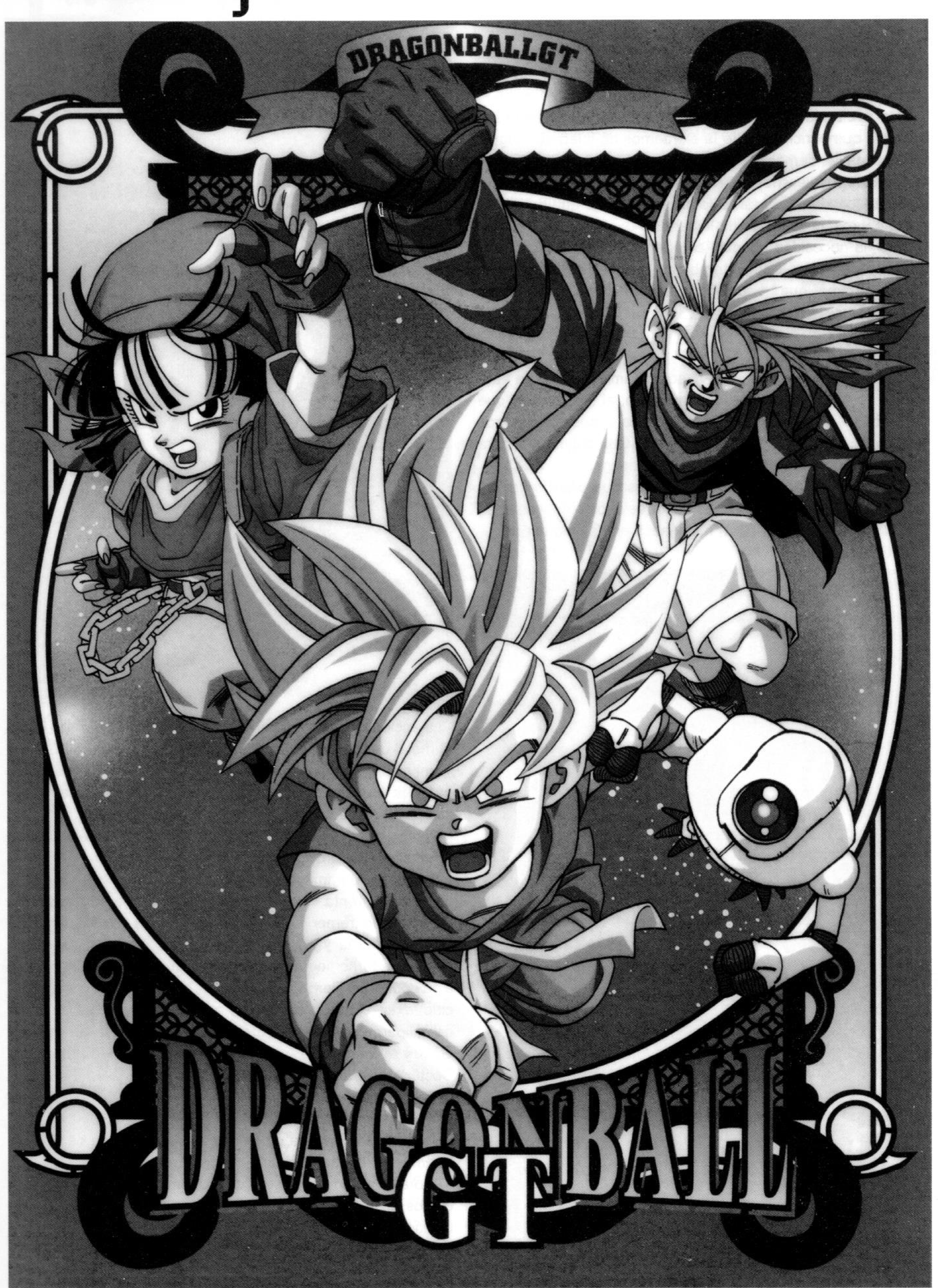
人 (じん) — JIN (PERSONA)



En la próxima clase os enseñaré como dirigiros a otra persona (como el famoso "Daniel-san" de "Karate Kid"), así como expresiones típicas y demás formalismos.

Nikito Nipongo

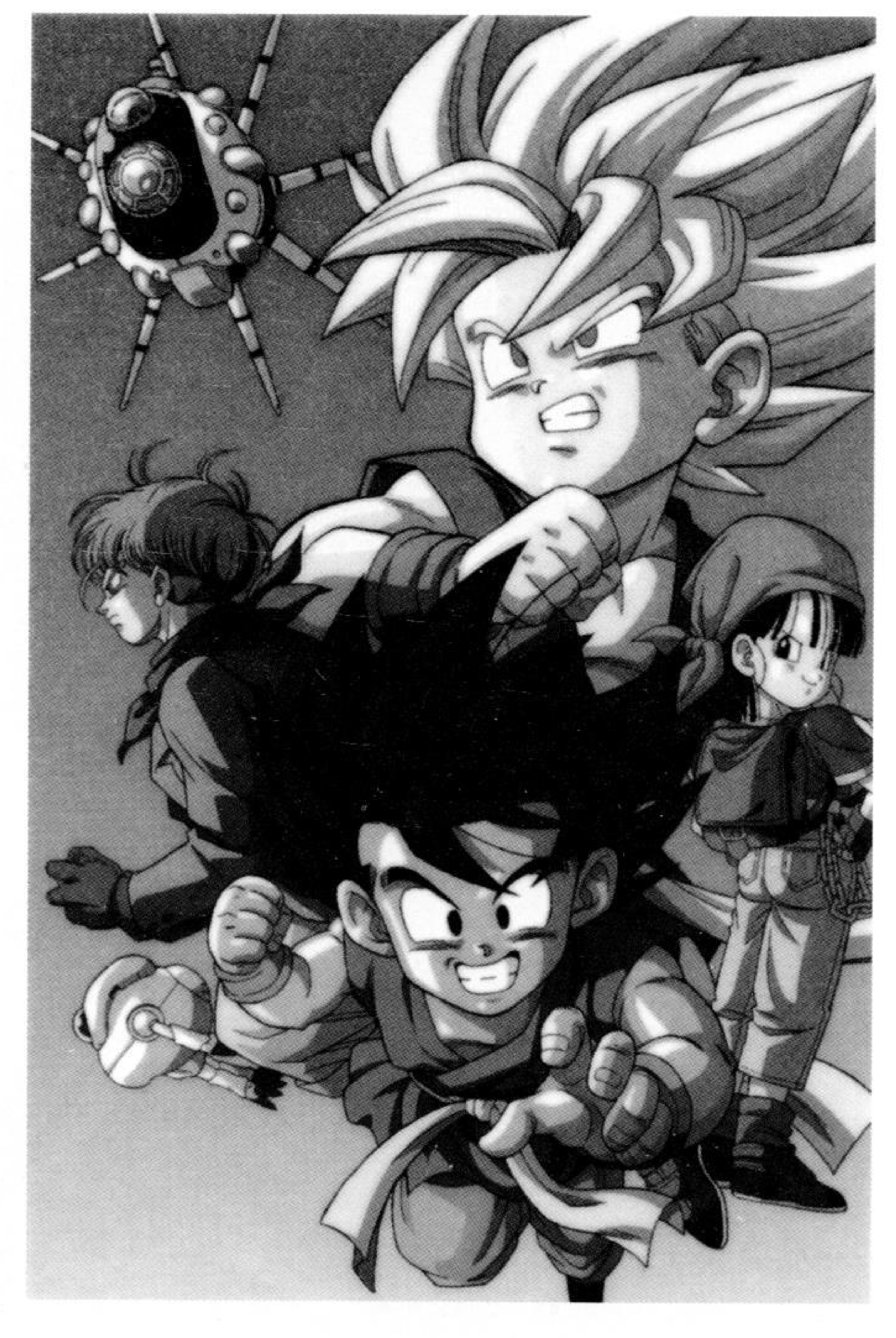
Las mejores ilustraciones de GT



La nueva serie de Dragon Ball está llegando a su fin... Bueno, en realidad cuando leas ésto ya se habrán emitido en Japón los 26 capítulos de que contaba en un principio. Ahora sólo queda ver si la continúan o no.

Esta vez a sido todo un problema hacerse con la información, ya que principalmente la extraemos de internet (al igual que hacen las demás revistas de manga de nuestro país) y el responsable de escribir los resúmenes parece que se ha dormido en los laureles y tan sólo ha explicado lo que ocurre en los primeros 11 capítulos de la serie.

Pero "la necesidad agudiza el ingenio" y nos hemos acordado que en Japón también existen revistas tipo "Teleprograma" que te adelantan algunos datos sobre lo que se va a emitir, así que...



Capítulos 18 al 22 :

En nuestro número anterior os adelantamos que había aparecido en la serie un personaje malvado, el Doctor Miu, que buscaba las bolas con oscuros propósitos: Estos no son otros que los de conquistar todo el Universo (¡Qué original!), y para ello no duda en enfrentarse a nuestros amigos.

Goku y compañía consiguen las bolas que aún no habían caído en manos de Miu, tras enfrentarse a los Megakaniones (creemos que son una raza) fusionados en un solo ser.



La acción se desarrolla en el planeta M2, un lugar frío como el metal del que está formado toda su superficie. Allí Goku y Trunks se enfrentan al Capitán Riludo (o Rildo) que está bajo órdenes directas del Doctor Miu, y que tiene habilidades mágicas con las que domina todos los objetos metálicos.

Mientras, Pan y Giru (el pequeño robot-radar) se encuentran en una sala de ordenadores, dirigiendo el ataque.

Trunks es el primero en caer, al ser convertido en metal, y Goku se enfrenta sólo al terrible Capitán, que se transforma en un ser de tremendo poder llamado "Mega Riludo". Goku no se queda atrás y adopta su forma de "Super Saiyano". La peleíta de turno tiene lugar y Goku logra poner en desventaja a su oponente. Pero Riludo al ver que está a punto de ser vencido, extrae energía del propio planeta y asumiendo la forma de Hipermegariludo (¡Toma castaña!) convierte en metal a Goku y a Pan. Los tres Saiyanos han caído bajo las garras del Doctor Miu, y son encerrados en su laboratorio.

¿Cuál será el destino final del Universo, ahora que el Doctor Miu ha reunido las Bolas?

Como véis el final es de los previsible... pero ya os lo contaremos en nuestro próximo número.

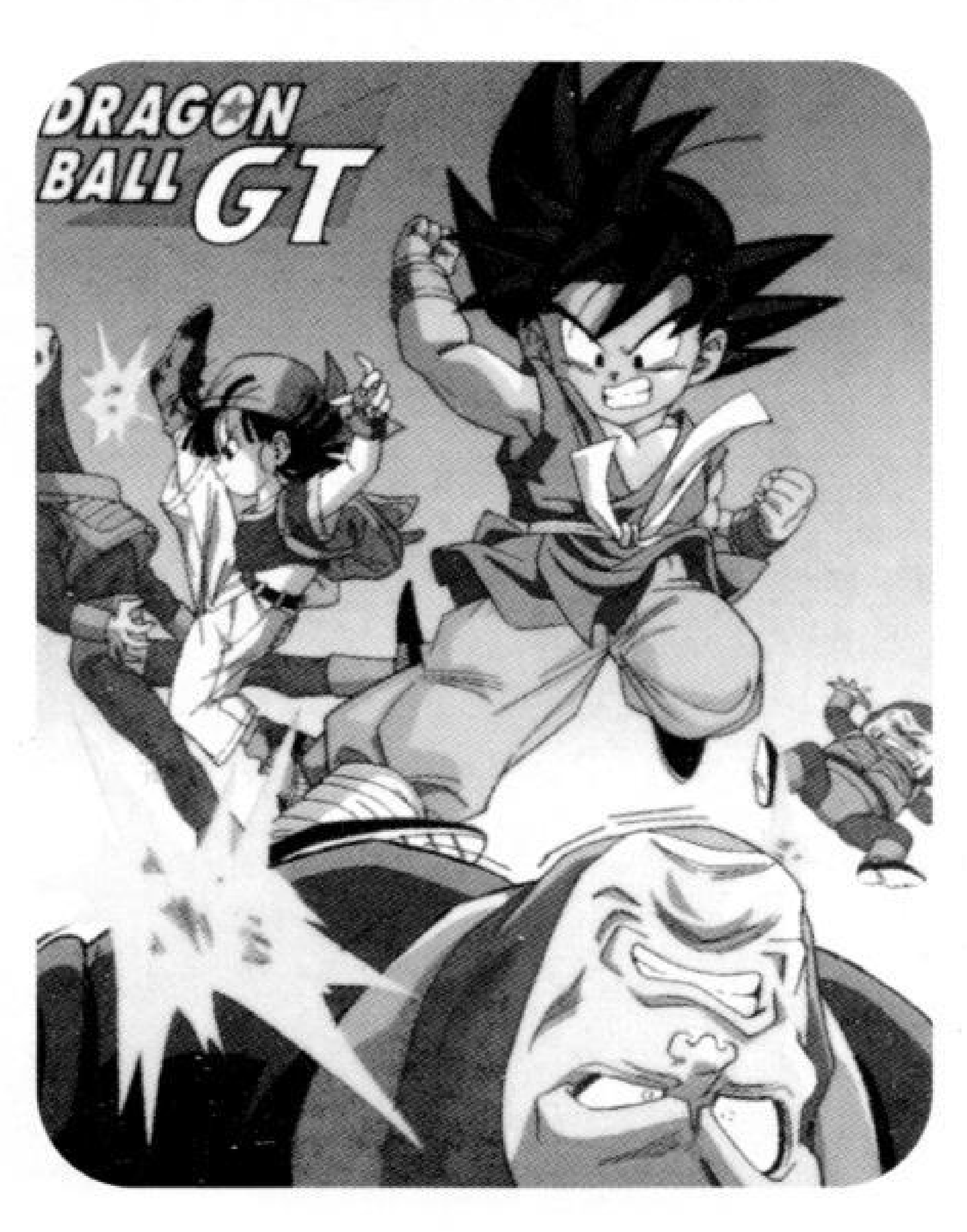
Ahora disfrutad con la selección de ilustraciones que os ofrecemos, extraídas de los shitajikis (láminas plastificadas) y de la última colección japonesa de rami-cards.


DRAGON BALL GT
GIRU
PAN
Pan is a girl whose grandfathers are Mr.Satan and Gokou and whose parents are Gohan and Videl.
TRUNKS
Trunks is a handsome-looking lad,so he's popular with the girls, but he's a washout when it comes to love.
GOKOU
His personality is simple and clear, and he was brimming over with a sense of justice.


DRAGON BALL GT

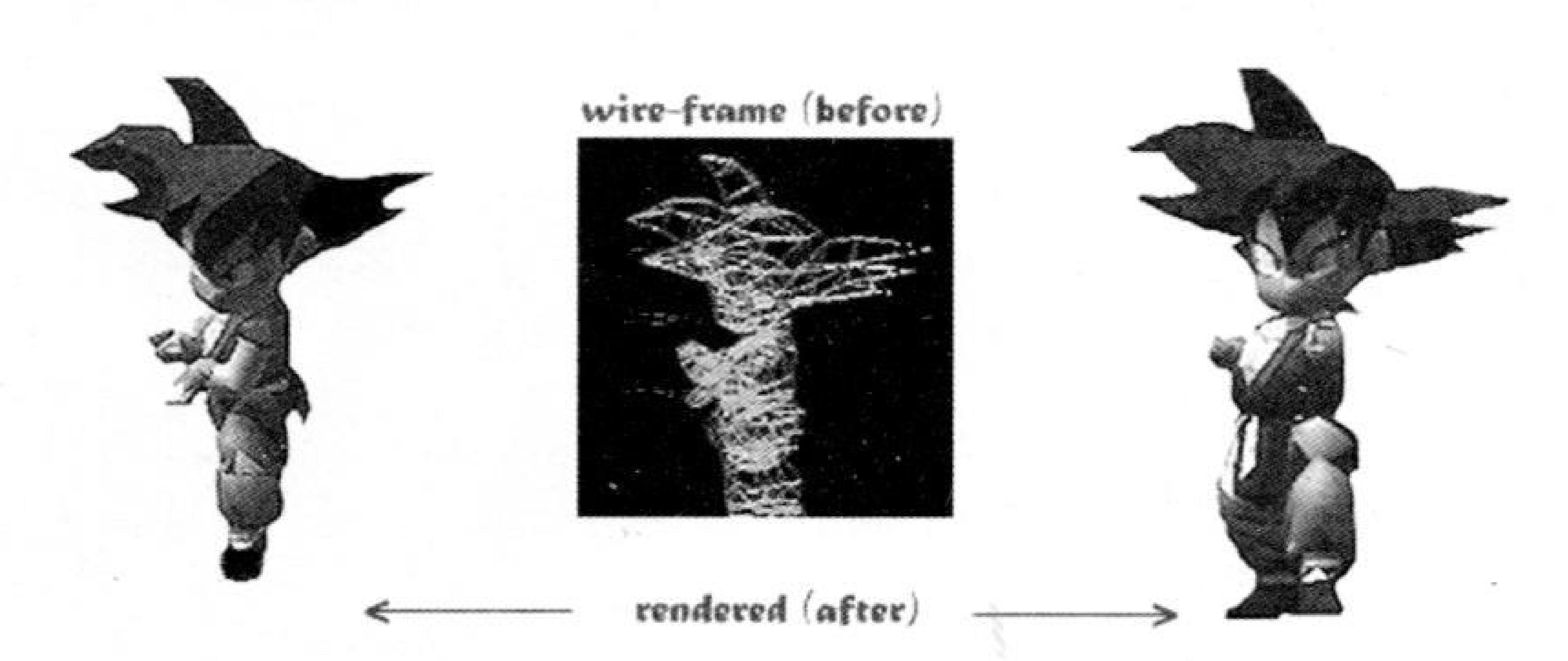

GIRU
TRUNKS
PAN
GOKOU




DRAGON BALL GT

"Dragon Ball GT" y "X-MEN Vs Street Fighter"

ÚLTIMA HORA EN VIDEOJUEGOS





Os presentamos, las espectaculares primeras imágenes que hemos podido conseguir del juego "Dragon Ball GT", para las consolas de 32 Bits.

Lucha poligonal al más puro estilo Tekken.

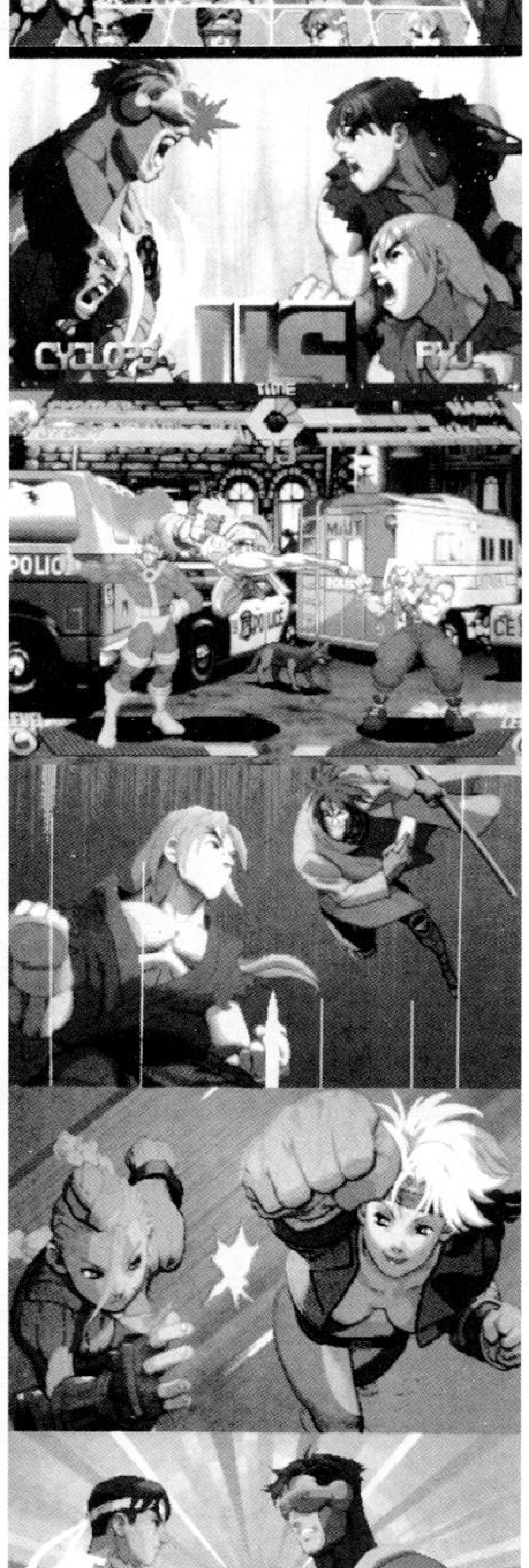
¡Por fin un juego de Dragon Ball en verdadero 3D!

En las imágenes podemos ver a un Son Goku increiblemente conseguido. Si la jugabilidad está al mismo nivel de calidad que los gráficos, puede que por primera vez un juego de Dragón Ball no se limite a vendernos solo el nombre.











¡Si no lo vemos no lo creemos!

Los X-Men están pegando muy fuerte en Japón, a raiz de la emisión de la (nefasta) serie de televisión que en su día emitió Tele5 en nuestro país.

Ya no se conforman con haber sacado colecciones de Cards del tipo PPcards con los personajes de la famosa serie de Marvel Comics, ni de haberse atrevido a hacer su versión "Manga" de la famosa "PatrullaX". La cosa ha llegado tan lejos que acaba de aparecer en Japón un nuevo videojuego que enfrenta a los alumnos mutantes del profesor Xavier con la panda de guerreros callejeros más famosa del mundo.

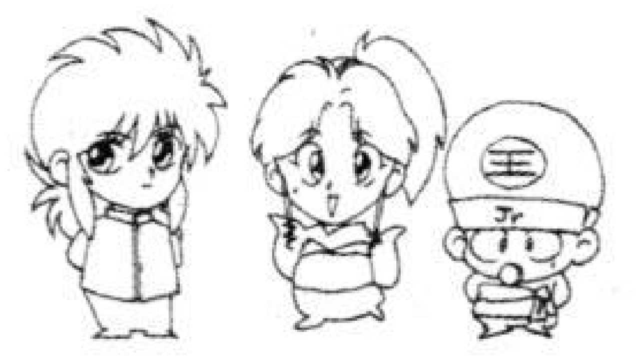
"X Men Vs Steet Fighter" nos presenta un juego al más puro estilo 2D, con el engine del Street Fighter Alpha y la posibilidad de jugar con cuatro personajes simultaneamente.







YU YU HAKUSHO



"Me llamo Yusuke, tengo 14 años, soy el protagonista de este manga y, aunque no lo creáis, estoy muerto".

De esta forma tan particular comienza Yu Yu Hakusho (literalmente "El informe de los juegos fantasmales"), la obra que lanzó a la fama a Yoshihiro Togashi. Publicada originalmente en el semanario Shonen Jump, y luego recopilada en un total de 19 tomos de 200 páginas llenas de drama, acción y aventuras.

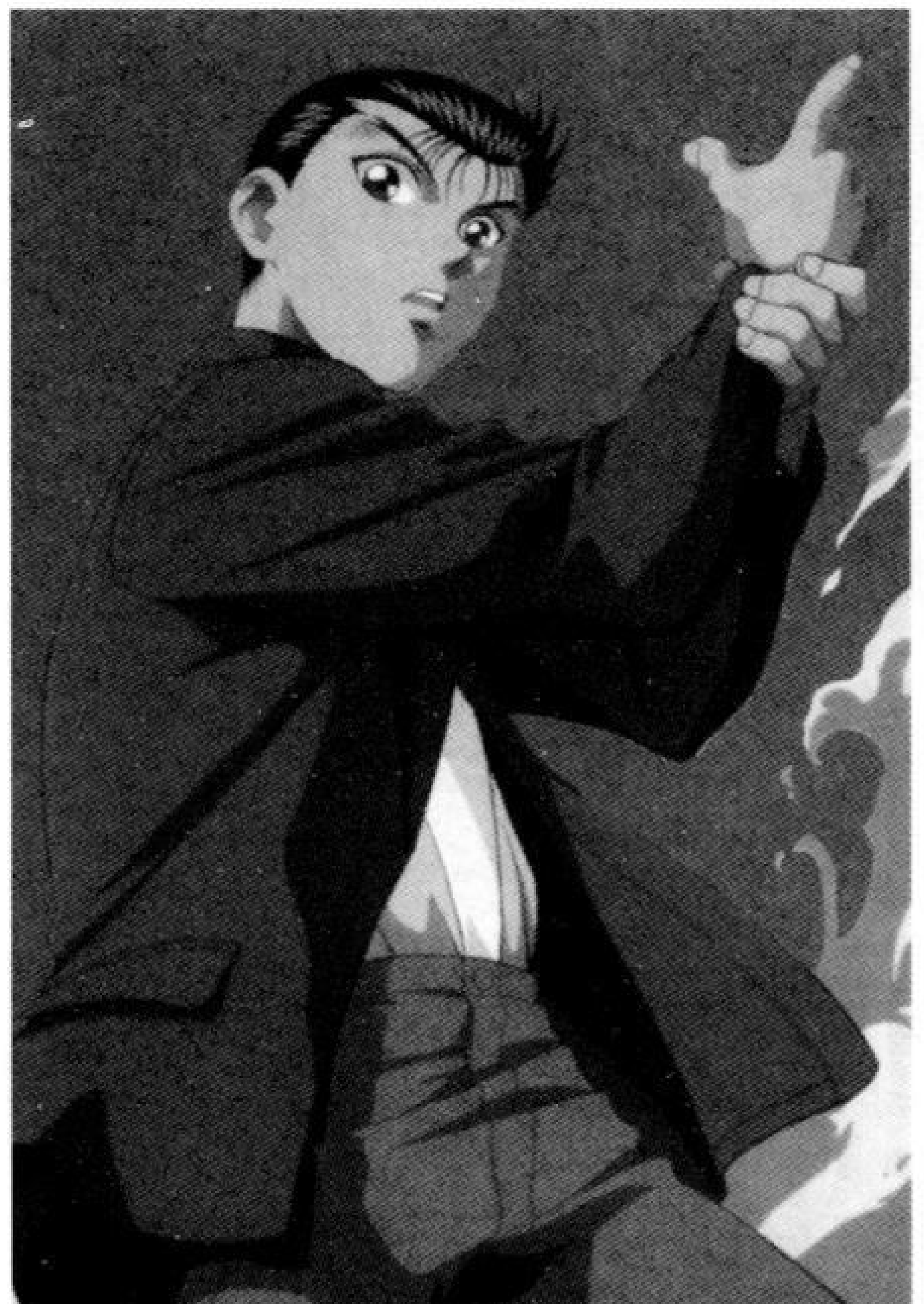
A pesar de ser una serie famosísima en su país de origen, no se puede decir que comparta esa popularidad en el nuestro. A través de pequeños artículos publicados en revistas y fanzines, hemos podido conocer algo de la historia, y también han llegado hasta nosotros todo tipo de cards, posters o calendarios con imágenes de la serie.

Hemos decidido contaros la historia de este manga, ya que vemos muy difícil que sê publique en español. La traba principal radica en el dibujo. A lo largo de la obra el estilo clásico de los primeros tomos va evolucionando hacia un estilo vanguardista y experimental destinado a un público más adulto, un público que, desgraciadamente, no abunda en nuestro país.

MANGA





Yusuke Urameshi

Es el protagonista de la historia, tiene 14 años, es estudiante de 2º de secundaria. Camorrista y fumador empedernido, no ha podido recibir una buena educación, ya que su madre Atsuko, alcohólica y con tan sólo 29 años, no se ocupa prácticamente de su hijo (su padre es desconocido). Su nombre está compuesto por las partículas "Yu", que designa a los fantasmas, y "Urameshi" ("Te necesito"), que es el grito que dicen los fantasmas para asustar.

Botán

Pese a su apariencia de brujita, es el espíritu guía que conduce las almas de los muertos hasta el Otro Mundo, para que sean juzgadas por el Rey Enma. Acompaña a Yusuke en sus aventuras.



Keiko

Es compañera de instituto de Yusuke.

A pesar de que sus amigas le aconsejan que no se relacione con él, ella está convencida de que es un buen chico. Aunque no se muestre abiertamente, están enamorados.



Koenma

Es el hijo del Rey Enma, guardián de los infiernos. A pesar de tener 700 años, no es más que un niño y pedirá a nuestro héroe sus servicios. A veces aparece en público con la apariencia de un chico joven.



Kazuma Kuwabara

Su único afán en la vida es ser el camorrista principal del barrio, por lo que intenta derrotar a Yusuke por todos los medios. A pesar de todo, le tiene mucho aprecio y desde comienzos de la serie demuestra tener una sensibilidad especial para detectar la presencia de almas.





" LA HISTORIA"

Yusuke,el chulillo camorrista del colegio, ha muerto atropellado; Su cuerpo yace en mitad de la calzada, mientras su espíritu intenta llamar la atención de los enfermeros que han venido a recoger su cadáver, pero como es lógico, éstos no pueden verle ni oirle. Yusuke para un momento para ordenar sus pensamientos y recordar los hechos que le habían llevado a tan trágico final:

Nos remontamos tres horas en el pasado. Tras escapar de las garras del director Takenaka (que lo había sorprendido fumando), Yusuke vuelve a casa. Allí su madre le regaña por no tomarse la escuela en serio. Nuestro protagonista vuelve a la calle, donde se topa con Kuwabara, su acérrimo enemigo, que intenta por todos los medios arrebatarle el título de "matón del Barrio", pero lo único que consigue una vez más, es recibir una paliza de las que hacen historia.

Yusuke continúa paseando, y se cruza con un niño que juega a la pelota cerca de la carretera. Cuando se aleja, la pelota cae a la calzada y el pequeño corre tras ella sin percatarse de que un automóvil se acerca. Para evitar la desgracia, Yusuke salta para empujar al chiquillo, recibiendo el impacto del vehículo que le causa la muerte.



El pequeño se ha salvado, pero el alma de Yusuke contempla impotente cómo la ambulancia se lleva su cuerpo.

Aparece Botán, una pequeña brujita, que es en realidad el espíritu-guía encargado de conducir las almas de los muertos hasta el Más Allá.

La chica repasa el historial del sujeto:- " Yusuke Urameshi,14 años, carácter tosco y violento, impaciente, temerario y cabeza de chorlito, mangante, camorrista, fumador, bebedor, jugador, delincuente habitual...¡Vaya tipo! Menos mal que ya estás muerto"- bromea.



Pese a todo, le informa que su muerte no estaba prevista aún, y que el niño se hubiera salvado aunque él no hubiera intervenido (¡Qué palo!), de modo que se le concede la oportunidad de revivir y rehacer su vida.

Por extraño que parezca, a Yusuke realmente no le apetece tanto la idea de resucitar y Botán decide marcharse un rato y dejarlo solo para que reflexione: Su alma vaga por la ciudad y ve a su madre, a la gente de la escuela y a Keiko (compañera de clase) llorando su muerte... curiosamente su enemigo Kuwabara es una de las personas que más afectadas están por su muerte y anda histérico pegando gritos por ahí.

Al ver el dolor que ha causado su muerte, finalmente decide resucitar.

En el Otro Mundo

Botán conduce a Yusuke al Otro Mundo, para que hable con Koenma (hijo del Rey Enma, juez de los muertos), un bebé de 700 años que todavía usa chupete, pero que sabe llevar muy bien los asuntos de su padre.



Koenma entrega el "Huevo del Mundo de las Animas" a Yusuke, que deberá llevar siempre consigo, y establece una serie de pruebas a realizar durante los dos próximos años para ganar el derecho a resucitar. Durante este período, el cuerpo terrenal permanecerá en estado de coma.

Yusuke, de repente, se da cuenta de algo: Debe advertir a alguien de que su corazón continúa latiendo antes de que lo incineren. Para ello se le permitirá aparecer en el sueño de la persona que él elija. Tras intentarlo con su madre (borracha como una cuba), recurre a Keiko, a la que encuentra dormida... y llorando por él.

Keiko despierta en mitad de la noche y va a buscar a la madre de Yusuke para contárselo: "Yusuke está vivo".

Volveré

Con la ayuda de Botán, el espíritu de Yusuke entra en el cuerpo de su antiguo enemigo Kuwabara por espacio de treinta minutos. Después de buscar a Keiko por toda la ciudad, acaba encontrándola, e intenta sorprenderla con un ¿Quién soy?, tapándole los ojos. Pero tiene un descuido y la agarra... un poco más abajo. Keiko se vuelve

y le da un bofetón gritando "Yusuke Idiota".

La chica se queda paralizada cuando ve a Kuwabara y se da cuenta de lo que acaba de hacer. Pero Yusuke no pierde un momento y explica, por boca de Kuwabara, que volverá a la vida cuando haya realizado unas pruebas. Keiko lo reconoce por los gestos, sin dudar de sus palabras, y ambos se abrazan hasta que el alma de Yusuke vuelve de nuevo al Más Allá .



El tiempo transcurre y Yusuke, al más puro estilo de "Autopista hacia el cielo", realiza una serie de misiones ayudando a la gente.

Keiko continúa yendo a visitar a Yusuke, sus amigas intentan convencerla de que está muerto aunque su cuerpo respire, pero ella confía de su recuperación.

Transcurrido un año, y en recompensa a sus logros, Koenma le permite resucitar por un día, que dedica oportunamente en salvar a Keiko de unos indeseables y trabar amistad con su rival Kuwabara, poniéndolo al corriente de toda la situación.

Después vuelve a su estado de espíritu benefactor.

Resurrección

El alma de Yusuke continúa haciendo sus buenas labores hasta que por fin llega el día en el que deberá despertar. Keiko recibe un extraño mensaje por boca de su madre que habla inconscientemente: "Yu...suke...ve con Yusuke...deprisa...no hay tiempo". Keiko corre a su lado, y arrodillada junto a la cama le besa en los labios, transcurren unos segundos y Yusuke vuelve a la vida.¿Fin? No, como dice el mismo Koenma "Las pruebas no han hecho más que comenzar".

El detective del Mundo Astral

Yusuke intenta reanudar de nuevo su vida. pero poco a poco, se va dando cuenta que aún conserva ciertos poderes y facultades del mundo astral: Puede ver los espíritus maléficos que dominan a las personas, e incluso atraparlos. Estas habilidades, junto con un equipo especial que





le entrega Botán, lo convierten en un "Detective del Mundo Astral" capacitado para investigar sucesos paranormales.

Koenma solicita la ayuda de Yusuke para resolver un nuevo caso:Tres espíritus malévolos, de los más buscados, han robado en el mundo de las ánimas y se han mezclado entre los humanos portando tres objetos pertenecientes al Rey Enma: El llamado Goki se alimenta de almas y ha robado "La Bola Gakitama", Hiei (el demonio de los tres ojos) tiene "La Espada Demonio" y Kurama (la reencarnación del espíritu del zorro de tres colas) "El Espejo de la Oscuridad". Yusuke deberá detenerlos y devolver los objetos antes de que el rey Enma los eche en falta.

Koenma enseña a Yusuke una técnica para defenderse llamada "Reigan"(círculo fantasmal en su traducción literal o "Ray-gun", arma de rayo, atendiendo a la pronunciación inglesa) con la cual puede lanzar disparos de energía astral con-

Hiei



Es, sin duda, el más misterioso de los integrantes del grupo.

Su madre, un espíritu del hielo, ante la prohibición de tener hijos varones, tuvo que arrojarlo, recién nacido, al mundo de los Makai. Allí sobrevivió entre los demonios, y se hizo abrir un Jagan ("Ojo del mal"), en su frente, que le confiere poderes especiales de visión.

Tiene una hermana, Yukina, de la que esta enamorado Kuwabara.





centradas en un dedo, como una pistola.

Yusuke tiene un primer enfrentamiento con Gohki, del que se salva por los pelos. Botán entrega a nuestro héroe unos nuevos cachibaches propios de 007 (Un reloj-brújula localizador de espíritus y un anillo amplificador de energía astral) con los que acaba aniquilando al demonio.

Cuando Yusuke vuelve agotado a casa advierte la presencia de Kurama. Sin embargo, el chico no parece un delincuente. Al contrario que los otros dos no quiere usar el objeto en beneficio propio, sino que pretende sanar a su madre enferma con el "Espejo", que tiene la cualidad de cumplir el mayor deseo de una persona durante las noches de Luna llena.

Para ello se le conceden tres días, pasados los cuales, Kurama lo devuelve.

SIn embargo Hiei, el tercero de los demonios quiere hacerse con los dos objetos que ahora posee Yusuke, y decide secuestrar a Keiko para pedirlos en rescate. Hiei y Yusuke se enfrentan y, finalmente, con la ayuda de Kurama, logran vencerlo. Caso resuelto.

Es hora de entrenar

Yusuke acude al centro de entrenamiento de Genkai, una abuelita bastante poderosa que sólo acepta a un único discípulo, escogido mediante durísimas pruebas eliminatorias. Para su sorpresa, Kuwabara también participa.Yusuke siente curiosidad por saber la cantidad de espíritus que han asistido a la eliminatoria y conecta su reloj- brújula. El aparato explota... lo que confirma una gran cantidad de ellos.

Tras las primeras pruebas (en las que tuvieron que jugar a las máquinas de un recreativo, cruzar un bosque lleno de trampas e incluso cantar karaoke) comienzan los combates cuerpo a cuerpo. En el transcurso de uno de ellos, Kuwabara descubre casualmente que tiene el poder de concentrar su energía astral en forma de espada (reiki no ken). En las semifinales, Yusuke vence al ninja Kazemaru (una especie de Ten Shi Han con una esvástica en la frente), que utiliza shurikens explosivos, y Kuwabara es derrotado al ser hechizado y reducido de tamaño por el monje Sholin (curiosamente, muy similar a Chaoz). En la pelea final Yusuke consigue desviar el hechizo de reducción. hacia su atacante y queda vencedor del torneo.





El cuarteto caza demonios

Pasa el tiempo, Yusuke comienza su entrenamiento y Kuwabara se recupera de las heridas. Botán trae un mensaje para Yusuke: El demonio Suzaku, que tiene el poder de controlar a los humanos, le desafía. Kuwabara acompañará a nuestro héroe.

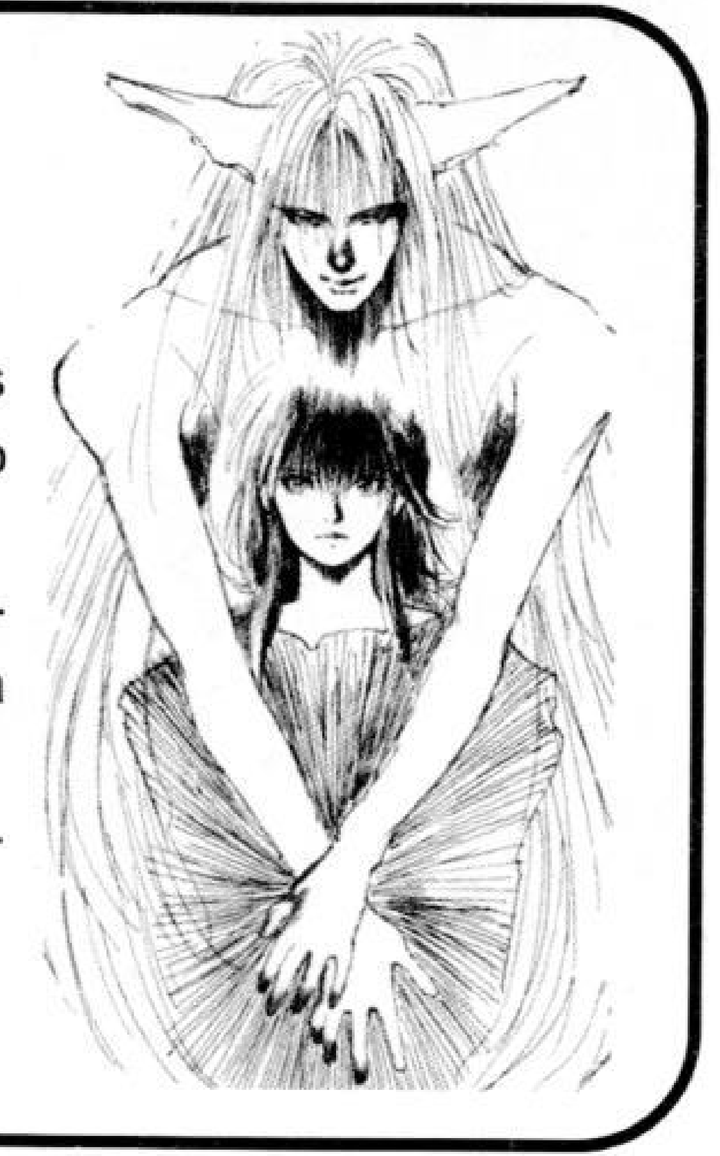
Una vez en el Mundo Astral, dos figuras encapuchadas se ofrecen para ayudarlos: Son Hiei y Kurama. ¡Por fin el equipo está completo!. Yusuke y los demás se adentran en un castillo y van superando los obstáculos para llegar a la torre principal donde se encuentra el demonio. Kurama derrota al primero de sus secuaces, Genbu, utilizando su ataque

Kurama

Kurama es solo un apodo, su verdadero nombre es Juichi Minanino, la reencarnación de un espíritu zorro makai, llamado Yohko.

Tiene el poder de usar las plantas como armas, siendo su ataque principal el "Rose Wing" que convierte una simple rosa en un mortífero látigo de espinas.

En momentos de extremo peligro puede adoptar la forma de zorro de su vida anterior.





"Rose Wing" transformando una rosa en un látigo de espinas, Kuwabara vence al monstruo felino Byakko con su espada astral, Hiei no tiene el menor problema en partir en dos al demonio Seiryu y Yusuke finalmente derrotará a Suzaku con una nueva técnica, el "Shot Gun", consistente en dividir la energía astral en una multitud de rayos que atacan al oponente por todos lados.

El tiempo pasa y la relación entre los cuatro guerreros se va consolidando.

El secreto de Hiei

Yusuke recibe una cinta de video en la que Koenma le explica los pormenores de la próxima misión: Un espíritu de la nieve, Yukina, ha sido secuestrada y el grupo de Yusuke debe rescatarla. Casualmente ésta resulta ser hermana de Hiei aunque solo él, Yusuke y Kurama conocen ese secreto. Tras derrotar a los segundones de turno, liberan a la muchacha, que estaba en poder de los hermanos Toguro. Estos retan a nuestros héroes a un duelo definitivo en el Torneo de Artes Marciales de las Tinieblas, que se celebrará dentro de dos meses en el Más Allá.



El demonio Suzaku

Yusuke entrena con Genkai hasta ese día, en que acude con sus amigos al lugar del torneo: una misteriosa isla repleta de demonios, espíritus y algún que otro humano.

Comienza el torneo

Se pone a disposición de los participantes un hotel, donde también se hospedan Keiko, Atsuko (la madre de Yusuke), Shizuru (hermana de Kuwabara) y Botán. Los combates se organizan entre equipos de cinco componentes. El de Yusuke está compuesto por Hiei, Kurama, Kuwabara, Genkai y él mismo.











Los hermanos Toguro

Durante la lucha el grupo hace gala de una gran astucia y crecientes poderes: Hiei utiliza por vez primera su técnica más terrible, el Rayo mortal del Dragón Negro (o Ensatsu Kokuryuh ha) formado a partir de un misterioso fuego negro de origen demoniaco.

Kurama lucha contra un adversario que pretende rejuvenecerlo hasta hacerlo desaparecer, utilizando una caja mágica. Pero se pasa un pelín y lo que hace es convertirlo en Yokho, el espíritu ladrón que fue en su vida anterior. Durante un descanso Koenma (que toma la apariencia de un joven de la edad de nuestros amigos) entrega de nuevo a Yusuke el huevo del Mundo de las Ánimas, a punto de eclosionar y de él sale... ¡Pu!, un pequeño animal parecido a un Kappa de orejas muy grandes

La nota dramática la pone esta vez, el enfrentamiento que sostienen Genkai y el menor de los hermanos Toguro. Un oscuro pasado les une y tenían cuentas pendientes que saldar. Para ello se enfrentan en un duelo personal, fuera de competición.

Yusuke llega en el momento en que Toguro se transforma en un amasijo de carne y músculos, venciendo a Genkai, que cae al suelo malherida. La anciana está muriéndose y explica a nuestro héroe que la finalidad de su entrenamiento



no era otra que la de superar a los hermanos Toguro, para evitar que sometieran a la gente. Tras decir estas palabras... muere.

La competición continúa, y Kuwabara debe enfrentarse al mayor de los hermanos. Durante el combate, Kuwabara cae al suelo malherido, y su contrincante aprovecha para contarle esta historia:

"Había una vez un chico y una chica. Ambos eran compañeros y entrenaban juntos. Pero el tiempo pasó rápido y la chica envejeció (Genkai). Por el contrario, el chico, gracias a sus poderes demoniacos, se mantuvo siempre joven. Envidiosa, retó al chico a un duelo. Pero, ¡qué triste!, él la mató. Mi hermano la mató, y ella se ha ido al cielo".

Kuwabara que no estaba enterado de la muerte de Genkai, estalla en cólera y tras varios ataques, acaba desintegrando literalmente a su oponente.

Por fin llega la esperada final, que enfrenta a Yusuke con el asesino de Genkai.

Toguro absorbe fuerza vital del público y se convierte en una mole, cada vez más poderosa. La voz de Genkai le habla a su alumno desde el Más Allá, por boca de Pu: Yusuke tiene un enorme poder, pero no ha sabido liberarlo por completo. Dispuesto a combatir de igual a igual, Toguro decide matar a uno de nuestros amigos ante sus ojos para hacerlo reaccionar... y escoge a Kuwabara.

Al ver horrorizado cómo éste cae fulminado, Yusuke desata todo su poder. Toguro, pese a todo, se le resiste, pero es su propio cuerpo - sobrepasando el límite de absorción de fuerza vital- el que le lleva a la muerte: Victoria para Yusuke.

Kuwabara, se levanta como si nada, ante el asombro de todos: se había hecho el muerto para que Yusuke reaccionara.

Concluye así la etapa del Torneo de Artes Marciales (más de 1000 páginas de peleitas), dando paso a nuevas aventuras de las que os hablaremos en nuestro próximo número,ademas de hacer un repaso a la serie de anime, las películas y el merchandising de "Yu Yu Hakusho"

Nuria López, Oscar Zúrita y C.L.B.



Una breve guia de guarreo por Internet.

Es asombrosa la cantidad de horas que se puede tirar uno delante de una pantalla, con las retinas oculares a punto de fundirse, y la mano temblorosa sobre el ratón, en busca de algunos gráficos Manga con que alegrar los desordenadísimos archivos del disco duro.



Y es que una de las mayores ventajas de esa nueva droga llamada internet puede convertirse también en una gran desventaja, si no dispones de tiempo suficiente para sacar lo que buscas de la enorme red informática.

Para aquellos navegantes veteranos, viciosos confesos de dibujitos de niponas en bolas, este artículo les valdrá de bien poco, acostumbrados como están a sacar de la red gráficos por kilos.

Pero también están aquellos que se cuelan en el ordenador de la facultad, la oficina, o del amigote, y no tienen tiempo que perder.

La primera cosa que hay que hacer si no buscas una dirección concreta es acceder a un buscador rápido. El que mas me gusta es el "Excite", pero otros prefieren usar el "yahoo" u otro.





Un buscador, como todo el que tenga internet sabrá perfectamente, es un programa que busca en la red todos las direcciones que contengan la palabra o palabras que le dices que busque. En el caso del manga erótico, la palabra mágica es **HENTAI**.



Todas las direcciones en las que aparezca la palabreja, estarán a bien seguro repletas de gráficos de niponas de ojos grandes y otras cosas mas grandes.

Pero ojo, algunos desalmados que quieren sacar dinero de hasta las piedras, no permiten el acceso a sus archivos a menos que sueltes la pasta. Ni caso. Hay Direcciones buenísimas que no te piden un duro. Un ejemplo.

The Anime Archive. org /hentai.

No tengo palabras para tan magno lugar. El mejor que he visto.

Hentai Emporium.

No se andan por las ramas gráficos a manta.

BIG FIRE Anime Archive.(http// animeoanet.com /bigfire1. html)

Quizás el mas completo, pero esta tan lleno de gente conectada, que la mitad de las veces no te salen los gráficos, especialmente los de Street Fighter.



Scratch Clinic.

El tío que hace ésta dirección tiene que ser un cachondo mental. Muy buena.

Doki Waku. (http// 205.149.189.14/cleared/doki/cdrom/html/)

Con la dirección más larga que un dia sin pan (espero haberla escrito bien), esta dirección cambia sus gráficos cada noche, así que suele dar agradables sorpresas cada vez que se visita.



Y eso es todo. Hay muchas, muchas mas direcciones en la red, y miles de imágenes esperando ser encontradas. Buena caza.

Por David Martín





Seguro que muy pocos otakus españoles han oído hablar de esta serie, sin embargo, "Shin Seiki (Future) Grand Prix Cyberfórmula", CF para entendernos, ha disfrutado de una enorme popularidad en el País del Sol Naciente.

La acción se sitúa hacia el año 2000. De entre los miles de poderosos automóviles alimentados con la clásica gasolina, surgen los "Ciber Wheels" (ruedas cibernéticas), equipados con motores no contaminantes y con unos avanzados sistemas de navegación llamados "Cybersystems". Estos automóviles han aportado el confort y la seguridad en la carretera. Cuentan con una computadora I.A. (inteligencia artificial), altamente sofisticada, llamada Cyberfórmula. Un coche de carreras de este tipo puede incluso ser manejado por un niño que siga las instrucciones que la computadora le va dando, para que el coche le lleve a su destino. Ante cualquier riesgo, la computadora reacciona automáticamente evitándolo o cambiando el rumbo programado. Sin embargo, este sistema de seguridad funciona sólo en vehículos utilitarios, no competitivos. En las carreras actuales, existen muchos modelos de vehículos con los que competir.

Estos pueden, en un abrir y cerrar de ojos, realizar movimientos imprevistos que la inteligencia de la computadora del coche rival no tiene tiempo de captar. Entonces, el conductor debe reaccionar rápidamente ante una interferencia de este tipo, tomando una decisión en una fracción de segundo. La relación entre piloto y su ciberfórmula es semejante a la que un jockey entabla con su caballo de carreras, pues, a pesar de que solo se trata de una máquina, también tiene su corazoncito.

Por Lorena Guilmain Moreno

CF es, ante todo, un anime deportivo, pues sus protagonistas son pilotos de coches de carreras y el tema principal de la serie son las competiciones.



Como en todas las series de esta temática, los personajes quieren ganar y luchar por ser mejores cada día, pero en CF hay mucho más. En primer lugar, la acción se desarrolla en el futuro, por lo que la técnica ha avanzado, y el diseño de los coches de carreras es realmente espectacular. Estos, equipados con una computadora inteligente, y todo tipo de dispositivos, recuerdan un poco a "Kit", "El Coche fantástico" ¿os acordáis?.

Sin embargo, lo más atractivo de este anime, y la razón principal de su éxito, son sus personajes. No solo por la calidad de su diseño, sino, sobre todo, por sus sentimientos y relaciones entre ellos y sus máquinas.

GPX CF es una serie producida por la Sunrise (como City Hunter, por ejemplo) y empezó a emitirse en Japón en 1991, contando con un total de 37 episodios, que han sido recopilados recientemente en formato láser disc.

Fue tal la aceptación que logró, que ya al año siguiente apareció la segunda parte, en forma de un OVA de seis capítulos titulada: "Shin Seiki Grand Prix Cyberfórmula Double One" (CF 11), pues esta vez la competición tiene lugar en la decimoprimera edición del Grand Prix Mundial.

En 1994, apareció otra secuela como OVA de ocho episodios; "Shin Seiki Grand Prix Cyber Fórmula Zero".

En Julio de 1996 han sacado al mercado el primer video de la nueva serie, titulada "Cyber Formula Saga".

Como dato importante, hay que destacar que los impresionantes diseños de los mechas son obra de Shoji Kawamori, conocido por su trabajo en la saga Macross y Moldiver, entre otras series...

Como podréis imaginar, el merchandising resultante de la buena acogida de CF es variado y abundante: cards, gorras, anime books, y hasta pai-pais...

A continuación repasaremos los distintos equipos y sus principales componentes.



Escuderías y personajes

Sugo Asurada

Es el equipo de los protagonistas más importantes. Lo componen:

Kohjiro Sugo, propietario de la escudería
Tetsuichiko Kurumada, director
Hiroyuki Kazami y Clair Fortlan, diseñadores mecánicos
Shinosuke Maki, analista de sistemas
Asuka Sugo, agente General
Miki Johnouchi mecánico jefe



Ryohei Sumi, mecánico
Hayato Kazami, piloto

Asurada

No es una persona, sino un coche, pero la computadora con que está equipado, le hace parecer humano. Este súper ordenador navegacional ha sido diseñado por el padre de Hayato (el protagonista), para lograr los mejores resultados al trabajar en equipo con el conductor. En los Décimo y Undécimo Grand Prix aparecieron tres versiones de Asurada, todos ellos adaptados para todo tipo de terrenos: tierra, mar y aire.

Hayato Kazami

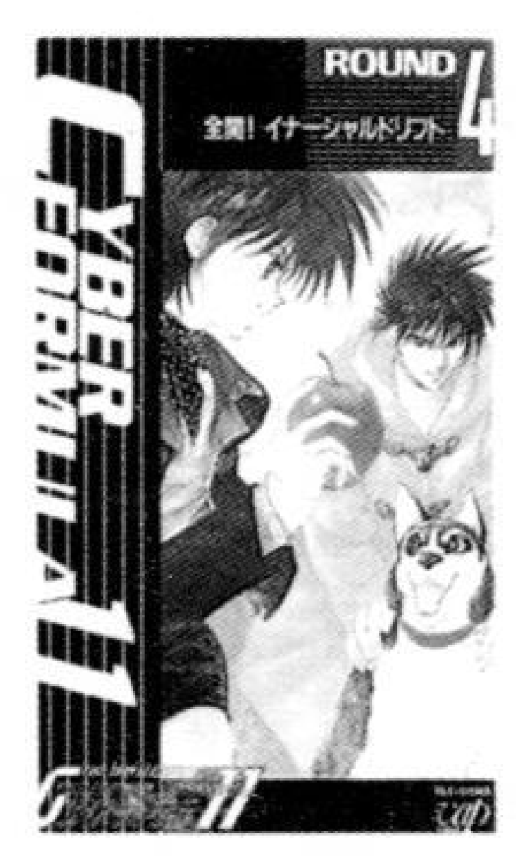
A sus catorce años, es el "prota" de la serie y el más joven Campeón de la historia de la Cyberfórmula.

Entró en el equipo de forma accidental (y accidentada).

Un amigo de su padre transportaba una carga misteriosa en su camión. Hayato le acompañaba en su moto. De pronto, fueron atacados por un helicóptero. El camión derrapó, saliéndose de su interior el "paquete sorpresa", que al romperse el embalaje, dejó ver un espléndido prototipo, el Asurada. Los hombres del helicóptero se disponían a robarlo, cuando Hayato decidió subirse al coche y huir en él, logrando llevarlo a su destino, el circuito de la escudería Sugo Asurada. Pero para lograr arrancar, Hayato puso en marcha la computadora, que ayudó al chico a pilotar el coche y a librarse de sus per-











▶1名。①ビデオ。サイバーフォーミュラ11 第1巻。提供/バップ



seguidores del modo más espectacular: el helicóptero se estrelló contra una refinería y explotó en llamas.

Pero cuando Hayato llega al circuito no es muy bien recibido. Al que peor le sienta es al piloto "oficial" del Asurada, que debía estrenarlo: el ordenador ha imprimido la voz y la huella retinal de Hayato, siendo ahora prácticamente imposible borrar este código de acceso, que convierte a Kazami en el único conductor posible del Asurada. Hayato tiene tesón y sueña con ser campeón, así que se esforzará por aprender y mejorar. El afán de superación es lo que mejor le define.



Asuka Sugo

Tiene dieciséis años y es la hija del "dueño". Se ocupa del mantenimiento de la pista, la limpieza de los vehículos, las comidas y de animar al equipo.

Cuando no hubo más remedio que admitir a Hayato en el equipo, Suka fue la única que confió en él y le apoyó desde el principio. Al ser algo mayor que Hayato, Asuka se comporta a veces como su hermana mayor, sin embargo su relación se convertirá en algo "más serio" en CF 11.

Miki Johnouchi

Tiene diecisiete años y le encanta el rock. Es la mecánico y quien se ocupa de que los coches estén siempre a punto. Se siente atraída por Shinjyo (el principal rival de Hayato), a quien también le gusta ella, pero sólo lo demostrarán al final de la serie de televisión, cuando Miki regala a Shinjyo su inseparable gorra a cambio del casco de éste.

Ryohei Sumi

Es el ayudante de Miki. tiene quince años, pero es más bajito que Hayato. Le da un verdadero ataque si algo malo le sucede al Asurada. A veces resulta más un estorbo que una ayuda, pero es muy trabajador y adora los coches. Su sueño era haber sido piloto, pero al tener un tipo de sangre rarísimo y ser casi imposible hacerle una transfusión en caso de tener un accidente, ese sueño se ha visto truncado.

Laoi y Aoi Zip Fórmula

Son dos escuderías propiedad de Kyoko Aoi.

El **Superior** o **"Ala de Fénix"** es su vehículo estrella.

Componentes

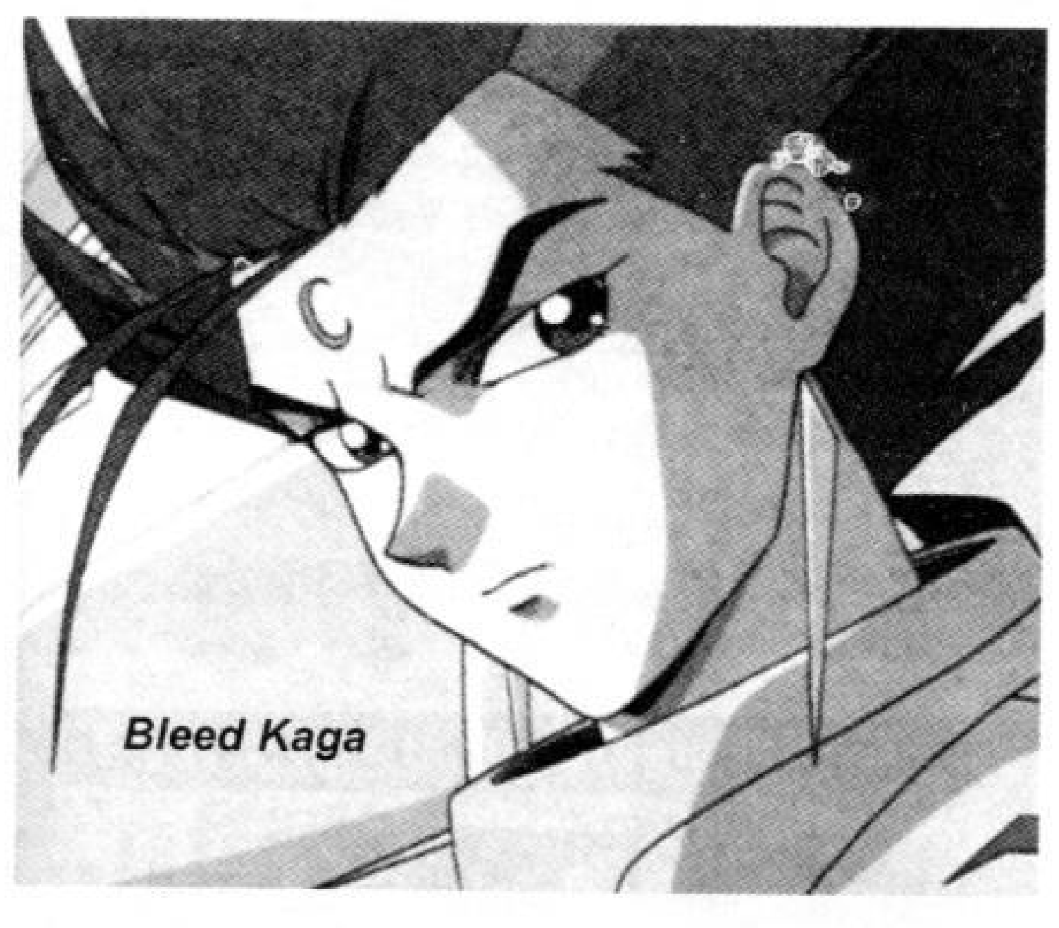
Makoto Katagiri, mecánico Jefe
Kyoko Aoi, propietaria y piloto
Naoki Shinjyo Aoi, Bleed Kaga y Knight Soemach, pilotos

Kyoko Aoi

Es una atractiva mujer. Lo que más le preocupa es que sus equipos ganen, y no le importa pagar grandes sumas para "comprar" a los mejores conductores. Así consiguió atraer a Kaga y Soemach a sus escuderías.

Naoki Shinjyo

En la primera parte de CF, competirá numerosas veces contra Hayato, siendo su rival más duro y uno de los mejores corredores. Al inicio de CF tiene dieciocho años.



Bleed Kaga

Logrará el triunfo como Campeón del Mundo en la duodécima edición del Grand Prix.

Está enamorado de Miki, la mecánico del equipo contrario. Naoki es más serio y maduro que Hayato.

Bleed Kaga

Bonito apellido. Este chico es uno de los personajes favoritos de los seguidores de la serie. Y es que su aspecto es de lo más







original: lleva una larga trenza, pendientes y su pelo, peinado un poco a lo Vegeta, es rojo y verde. Tiene diecinueve años y al principio de la serie lo vemos ganándose la vida en carreras callejeras, sobre el asfalto. Competirá primero por cuenta propia, siendo descubierto por Kyoko Aoi, que le "fichará" rápidamente. Este misterioso chico es el mejor amigo de Hayato, aunque sobre la pista no hay amistad que valga. En CF es japonés, sin embargo, en los Ovas aparece como un piloto hindú que se dedica a dar buenos consejos a Hayato.

Knight Soemach

Otro chico misterioso: siempre ocultando sus ojos bajo sus gafas de sol y con su tupé colorado. Se hace pasar por un piloto inglés al que apodan "Supersonic Knight" (es uno de los mejores en CF 11), pero en realidad se trata del hermano pequeño de Asuka, Osami Sugo. Es un chico rebelde y compite en escuderías rivales: primero en el equipo Unión Saviour, siendo fichado después (con buenos argumentos... $$$) por Aoi.



Unión Saviour

Esta escudería es propiedad del aristócrata multimillonario vienés Von Randoll. El Ishuzaku 007 es su coche insignia.

Knight Soemach y Karl Lichter Von Randoll, pilotos.

Karl Lichter Von Randoll

Es el hijo del propietario y entró en el equipo tras la baja de Soemachi, fichado por la competencia. Este rubito, de la misma edad que Hayato, es uno de esos niños ricos de los que no nos libraremos ni en el siglo XXI. Presumido y mimado, cree poder conseguirlo todo con dinero. Le encanta ponerse a tomar el té en mitad de una carrera y se lleva a su sufrido mayordomo Glayson a todas partes. Este, siempre fiel, le cuida y atiende en todo momento, conociéndole mejor que su padre. Karl es un excelente piloto, que da muchos problemas a Hayato, tanto dentro como fuera de la pista, pues quiere conseguir a toda costa el amor de Asuka, que no le corresponde. Según se desarrolla la serie, su carácter madurará considerablemente.

Sturozech Project

Escudería de Franz Heinel, cuya máquina más significante es el **Shuteiru Hg**

Franz Heinel es diseñador de coches, propietario y piloto

Jackie Gudelhian, piloto.



Franz Heinel

Es alemán, y tiene veinticuatro años. Muy serio y algo frío, pero pierde la compostura ante Gudelhian, que siempre le saca de sus casillas. Se llevan como el perro y el gato, lo que no es de extrañar, ya que sus caracteres son totalmente opuestos. No obstante, Franz (que en los Ovas es el propietario de Sturozech), no puede prescindir de Gudelhian, pues es un gran conductor.

Jackie Gudelhian

Este tejano grandote de veintidós años, es el antagonista de su "jefe" (y a pesar de todo amigo). Presumido, ligón, extrovertido, le vemos siempre rodeado de chicas. A Jackie no le importa nada, con tal de ganar. Es un piloto fantástico, aunque su estilo (que encanta al público) es un poco agresivo. Este Cowboy sobre ruedas acaba cayendo bien a pesar de sus defectos.

Missing Link

Su propietario es el típico personaje en la sombra al que nunca vemos la cara. en este equipo compite Bootsvortz. Su coche se llama Missionel-40.

Edeli Bootsvortz

Este ruso, de la misma edad de Heinel, es un genio cocinando y lanzando dardos (sus hobbies personales).



En la serie de televisión trabaja para un oscuro personaje, para quien tratará primero, de robar el súper Asurada, y después, descubrir los secretos de su mecánica viéndolo en acción.

Sabemos poco de Edeli. Fue piloto de Fórmula-1, y debido a un accidente, perdió el ojo y la mano izquierdos, que fueron sustituídos por otros cibernéticos, lo cual, le da un aspecto bastante peculiar.

En la serie hay otros muchos corredores, como el brasileño Pitalia, Akira, Hiyosi (que iba a ser piloto del súper-Asurada, de no haber sido por Hayato, y que ahora compite en otra escudería), Johji Otomo, que tras un accidente en la pista, reaparece como comentarista, y muchos otros.

Como veis, en Cyber Fórmula GPX hay un montón de personajes interesantes, carreras espectaculares, decorados de lujo (como el Japón o el gran Cañón del Colorado), choques y accidentes, tecnología, amistad, romances, "piques", humor y mucha acción.

La serie no se eterniza, y la personalidad de los protagonistas va progresando.

La animación es bastante buena y lo único que hay que lamentar es que haya tan pocas posibilidades de que la pasen por nuestras cadenas. ¡ A ver si por lo menos nos llegan los Ovas!.



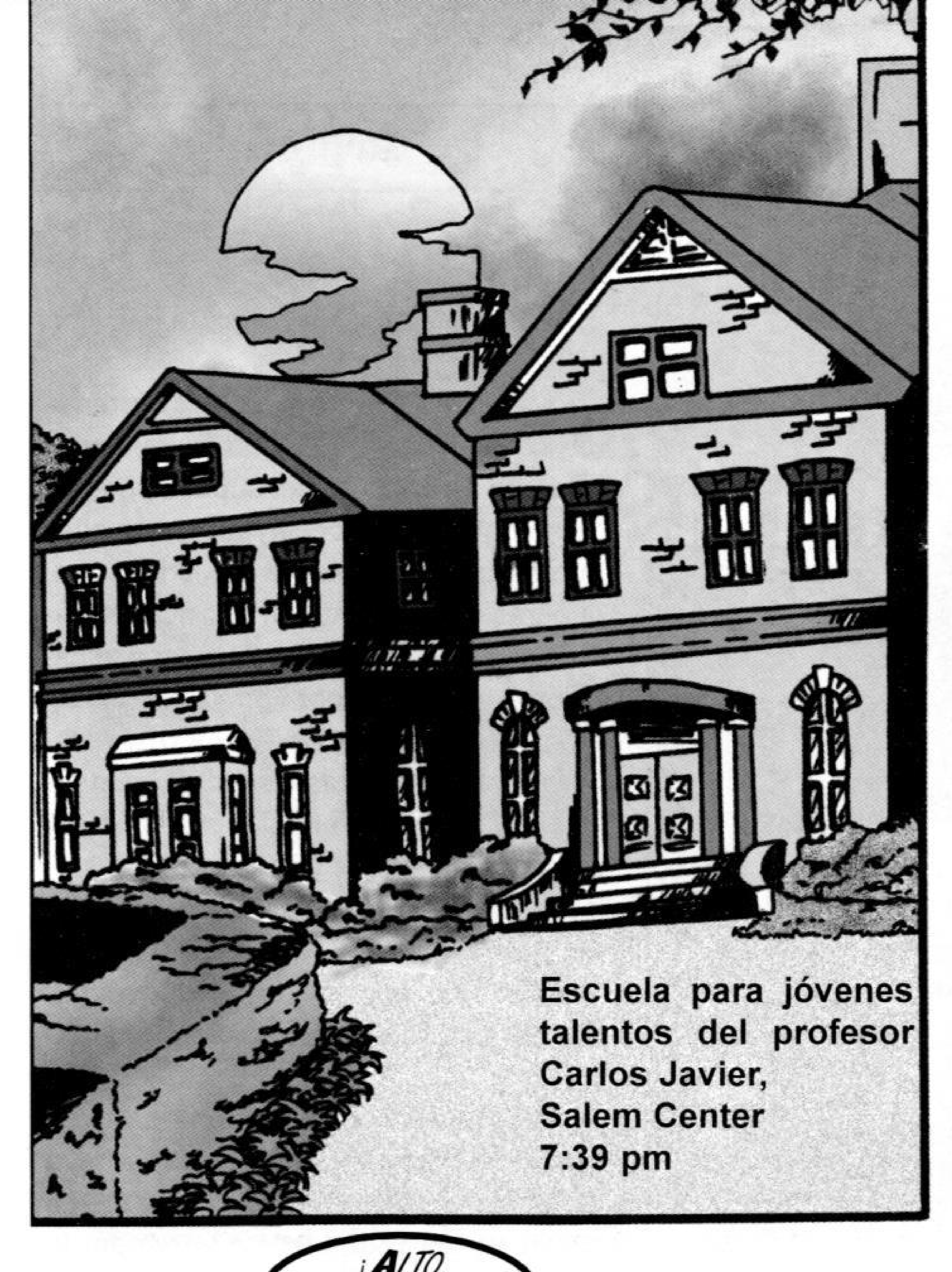











Escuela para jóvenes talentos del profesor Carlos Javier, Salem Center 7:39 pm


Bienvenidos al nuevo curso
...NO FASTIDIES!
JA JA JA
...Y YO LE DIJE...


¡ALTO, F.B.I.!
¡NOS HAN INFORMADO DE ACTIVIDAD EXTRATE-RRESTRE!


¿DÓNDE ESTÁ EL ALIENÍGENA?
F.B.I.

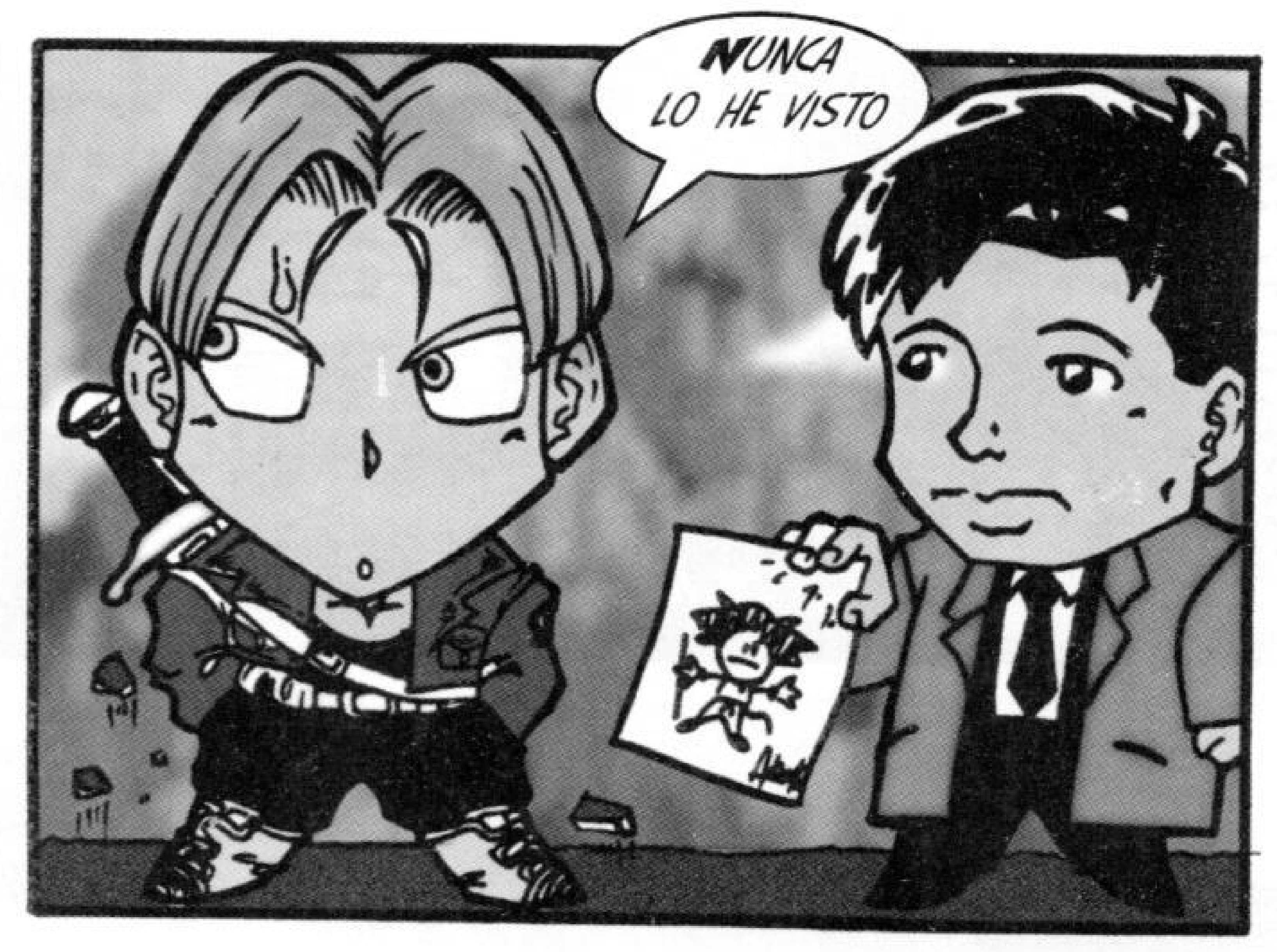

¿ALIE...QUÉ?
¿DE QUÉ HABLAN?
YO SOY DE CUENCA
YO YA ME IBA, ¿SABE USTED?


YAMA TAI STORY
PRESENTA:
SUCESOS PARA ANORMALES
EXPEDIENTE YAMATAI
LA VERDAD ESTÁ AHÍ FUERA, A MANO DERECHA
Guión: El Torres y C.L.B. Dibujo: Adan Miranda Soria Acabado: C.L.B.

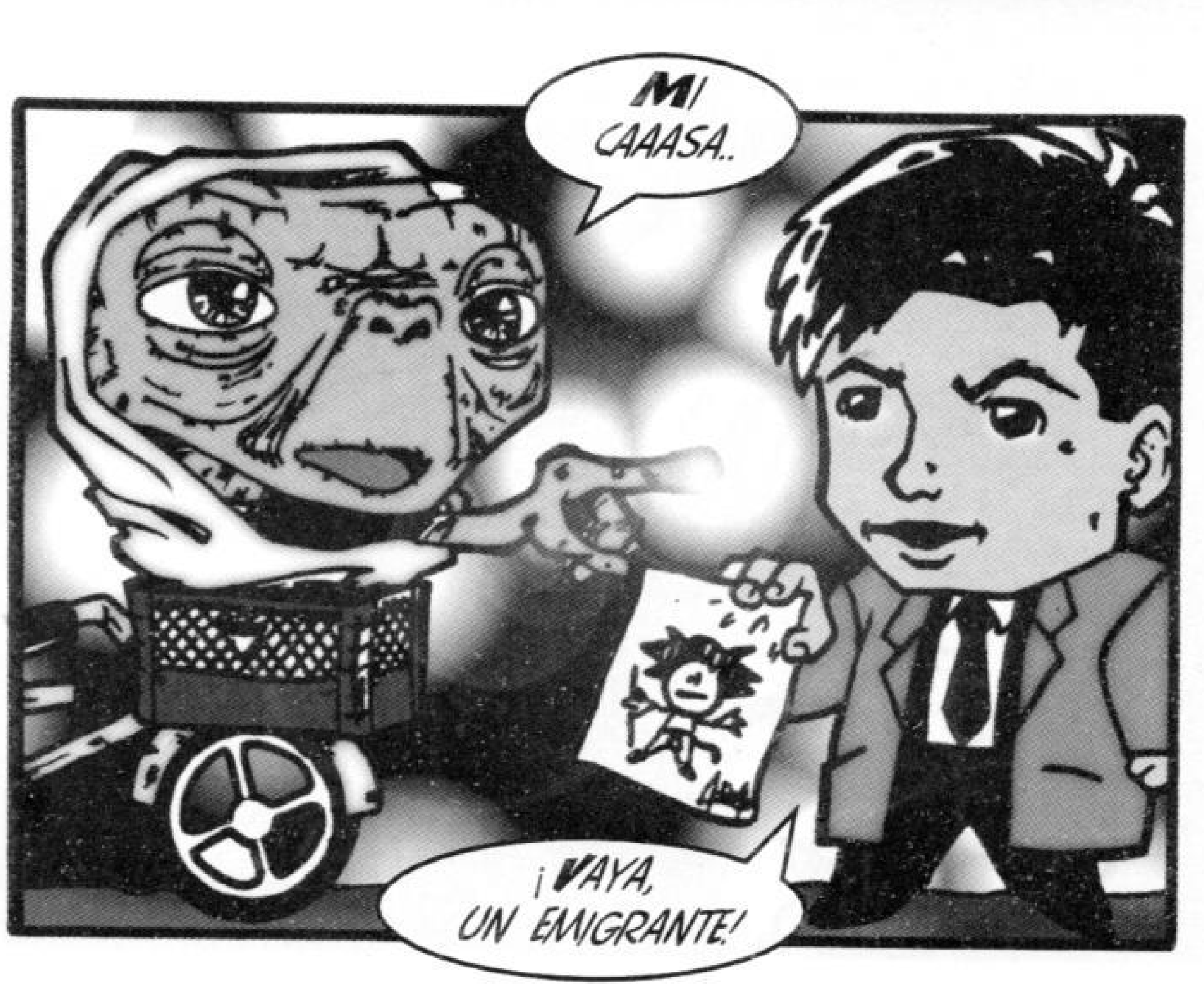

Hotel Montesol
Hong Kong
1:28 a.m.
ESTE ÚLTIMO CASO ES EL MÁS DIFICIL QUE HEMOS TENIDO HASTA AHORA
DEBEMOS HALLAR AL RESPONSABLE DE QUE LOS MUNDOS COLISIONASEN...
... Y DE QUE AHORA TODOS SEAMOS BAJITOS Y CABEZONES*
* Ver Yamatai nº1


YO, EL AGENTE MURDER, Y MI COMPAÑERA SKA-LEE, HEMOS SIDO SELECCIONADOS PARA ESTA MISIÓN.
SEGÚN LA CENTRAL, ESTE ES EL CULPABLE
UN EXTRATERRESTRE CON PELOS DE PALMERA Y RABO, QUE SE ESCONDE EN ESTA ZONA...


NO SÉ QUIÉN ES

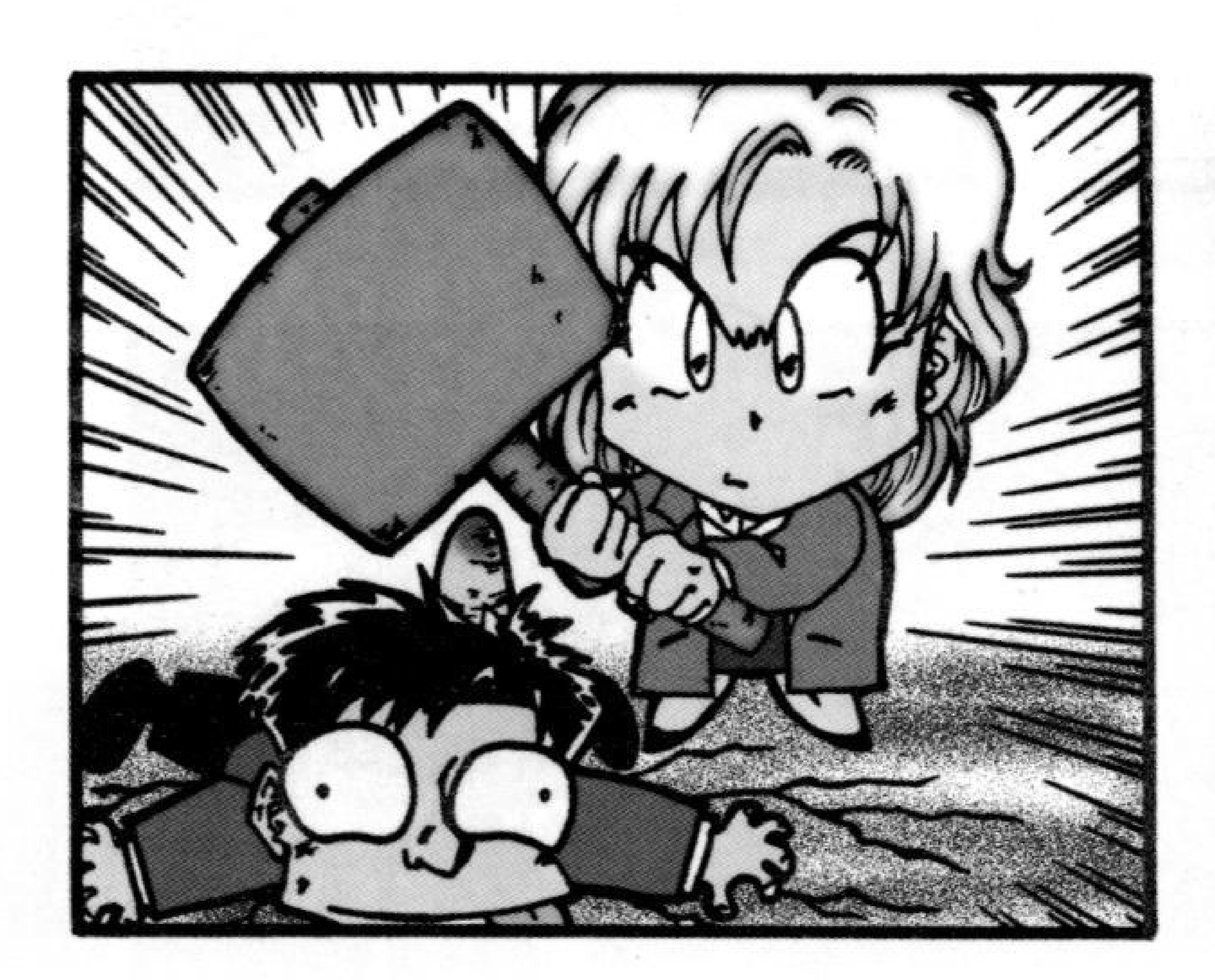

NUNCA LO HE VISTO

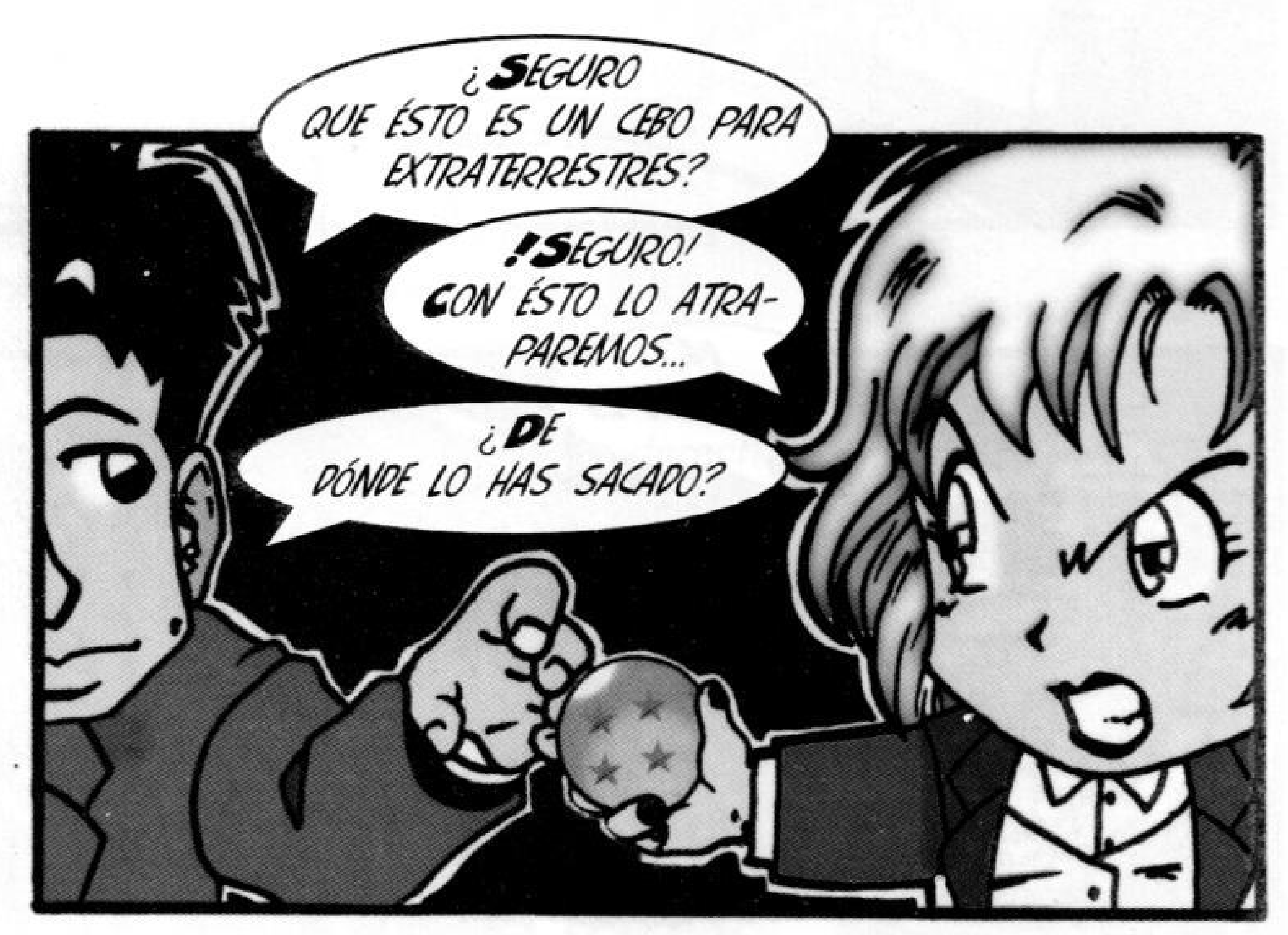

¿NO TIENES FOTOS DE CHICAS?

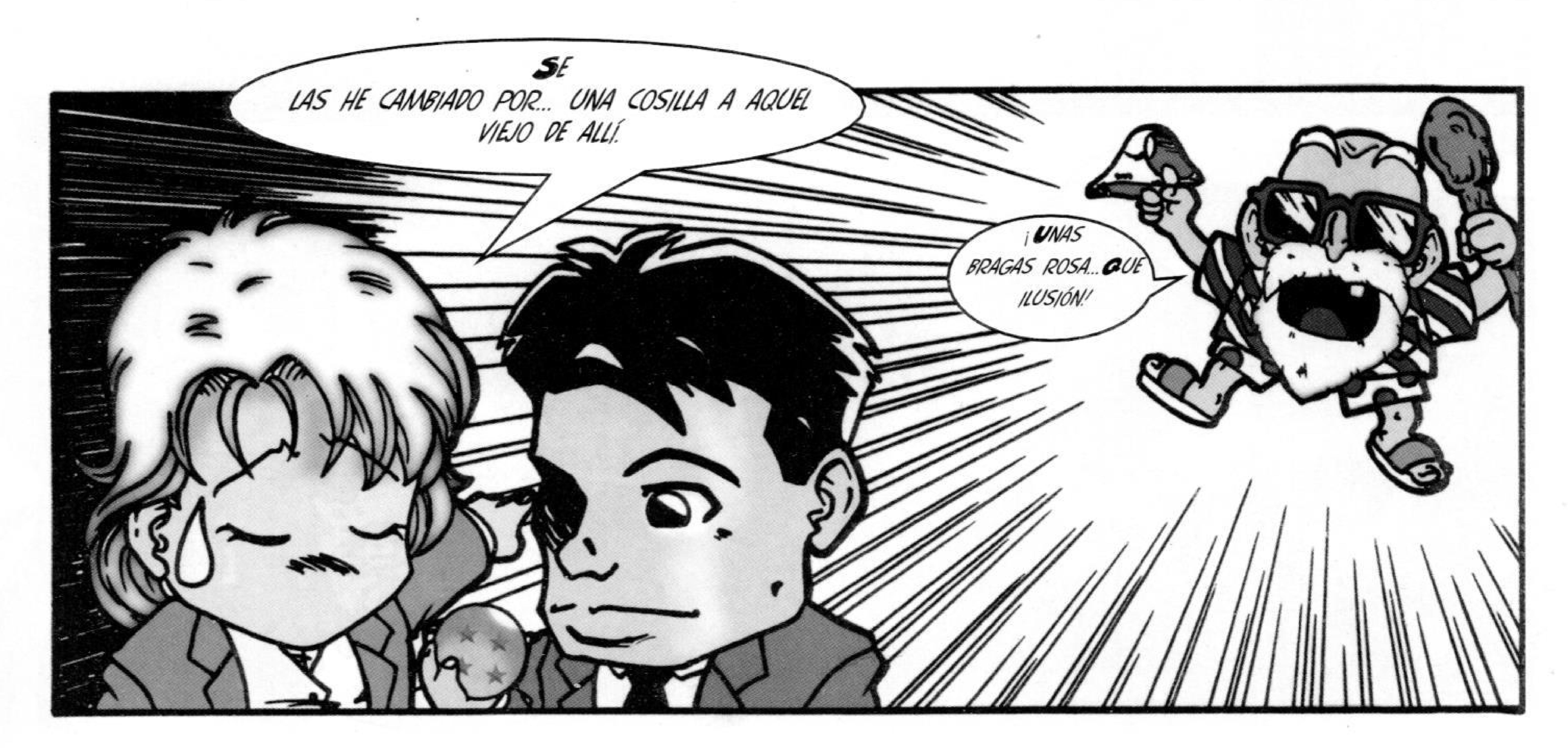

MI CAAASA..
¡VAYA, UN EMIGRANTE!


Asturias patria querida,
Asturias de mis amores.
4:47 am.
¡OH, MURDER... NUNCA LO ENCONTRAREMOS!...
!ESTOY CONDENADA A SER UNA ENANA CABEZONA EL RESTO DE MIS DÍAS!


NO TE PREOCUPES SKA- LEE...
...TAMPOCO HAY MUCHA DIFERENCIA A COMO ERAS ANTES

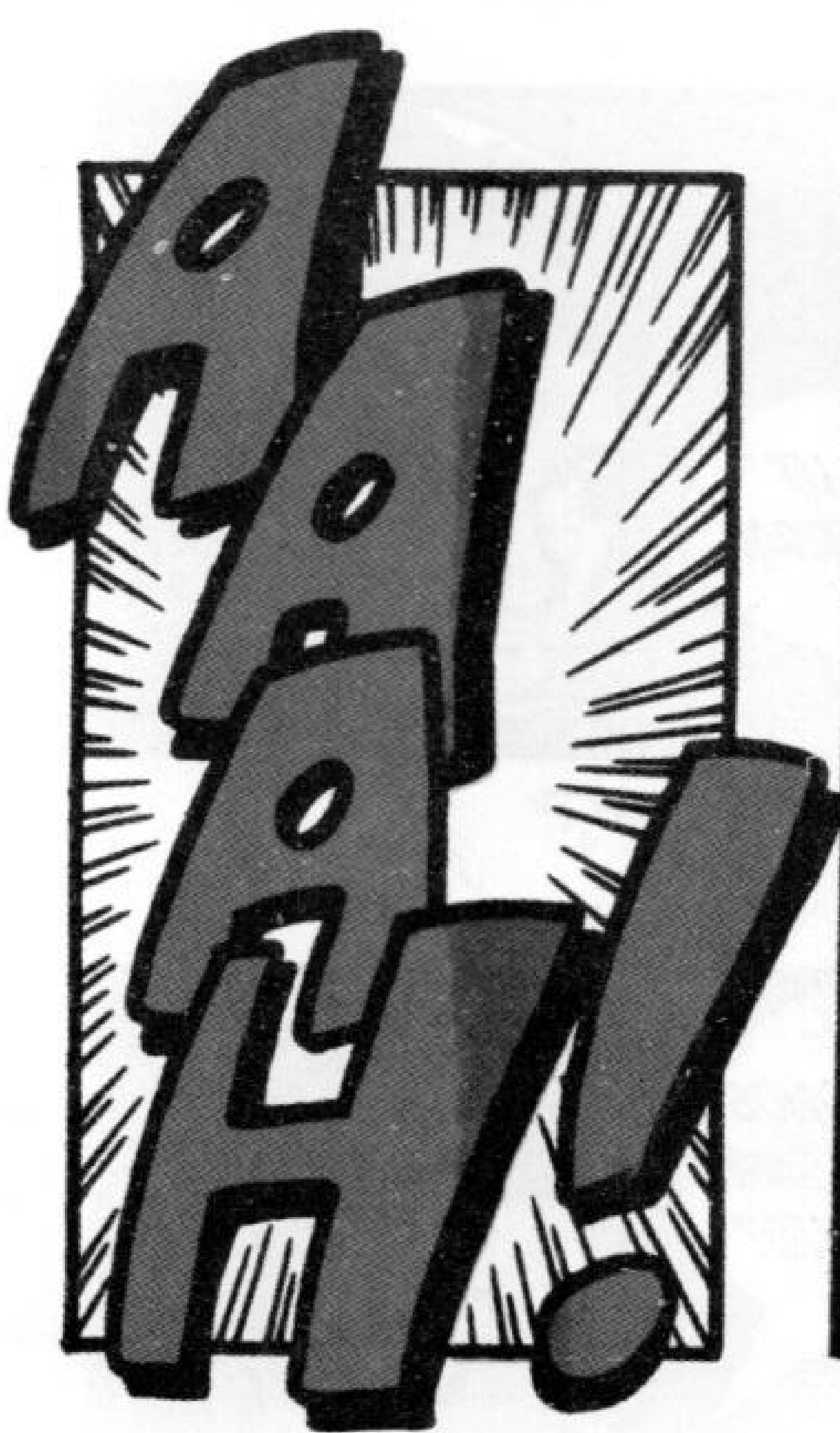


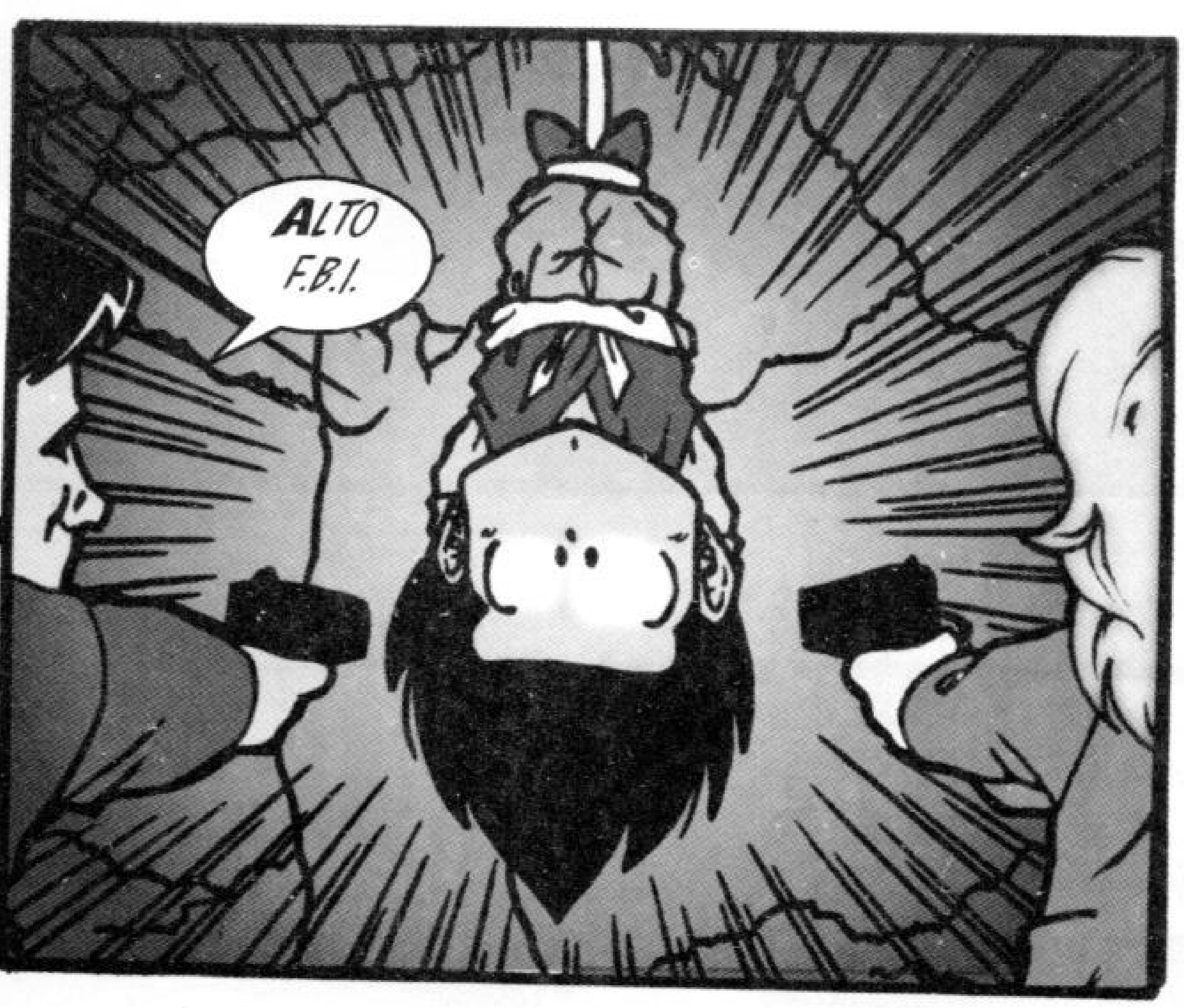

¿SEGURO QUE ÉSTO ES UN CEBO PARA EXTRATERRESTRES?
!SEGURO! CON ÉSTO LO ATRA- PAREMOS...
¿DE DÓNDE LO HAS SACADO?


SE LAS HE CAMBIADO POR... UNA COSILLA A AQUEL VIEJO DE ALLÍ.
¡UNAS BRAGAS ROSA...QUE ILUSIÓN!

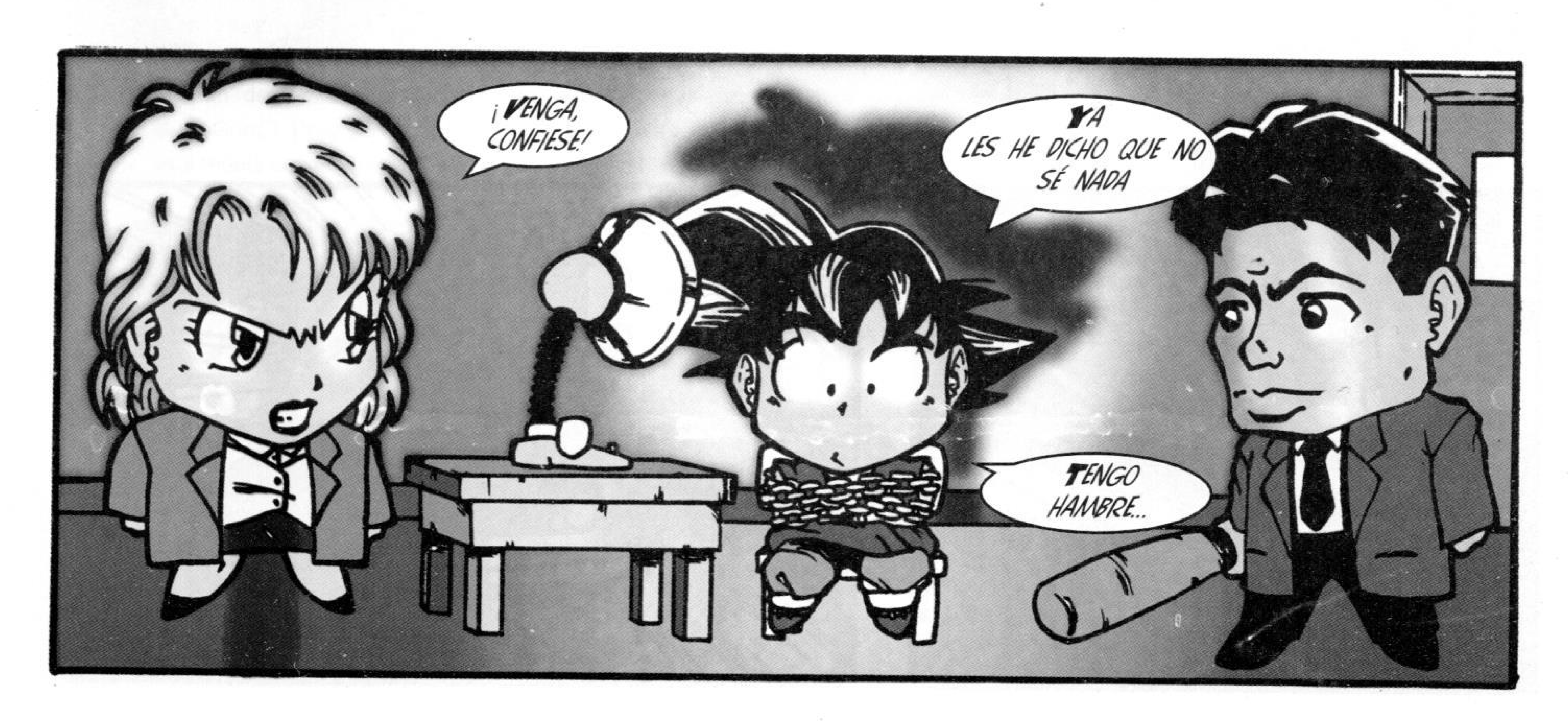

Sierra Morena
7:12 am
(una hora menos en Canarias)
SILENCIO, ALGUIEN SE ACERCA

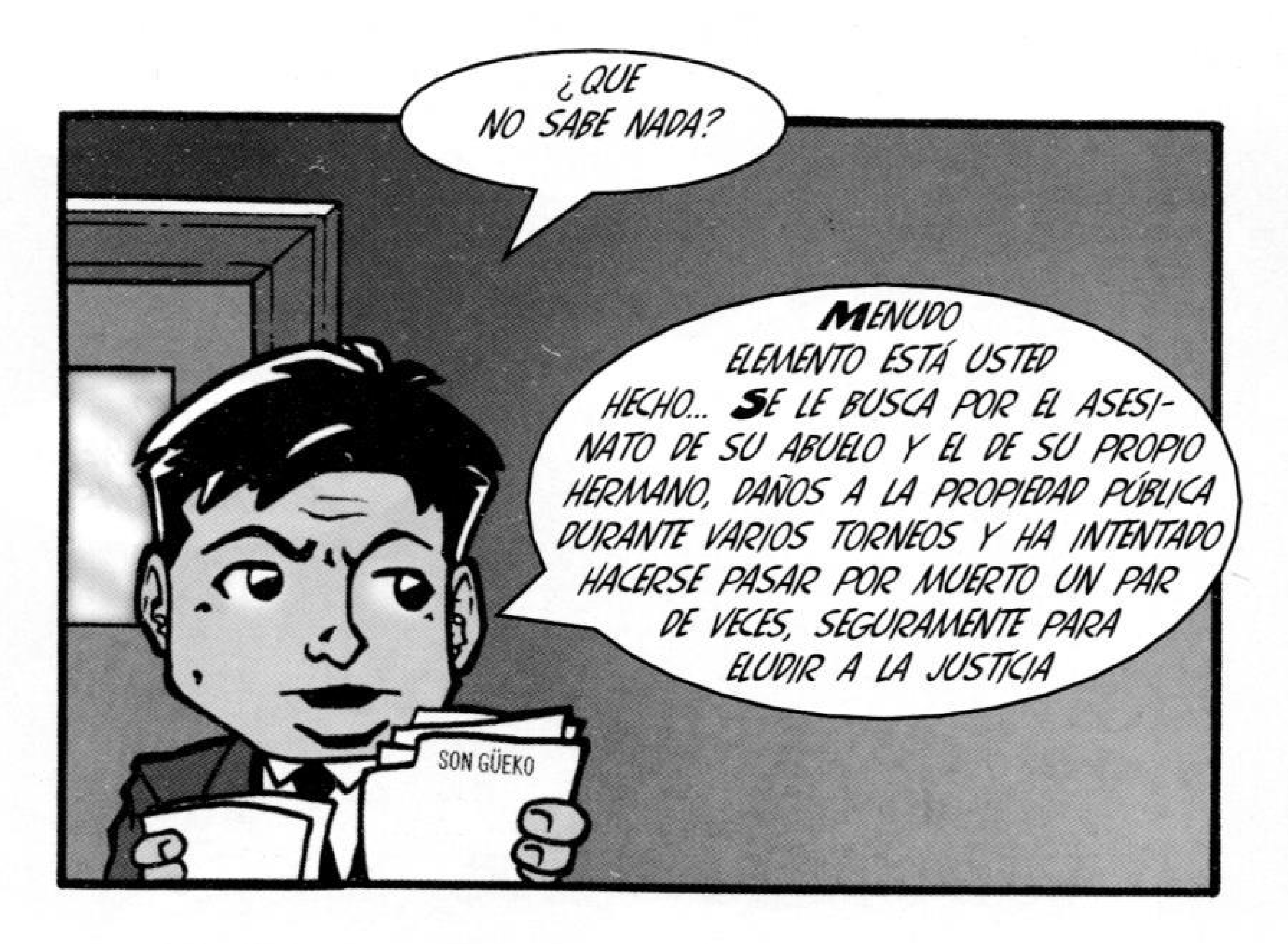

¡MIRA DONDE ESTABA LA BOLITA!... ESTE PUÑETERO DRAGÓN CADA VEZ LAS MANDA MÁS LEJOS
¡COMO ÉL LUEGO NO TIENE QUE IR A BUSCARLAS...!

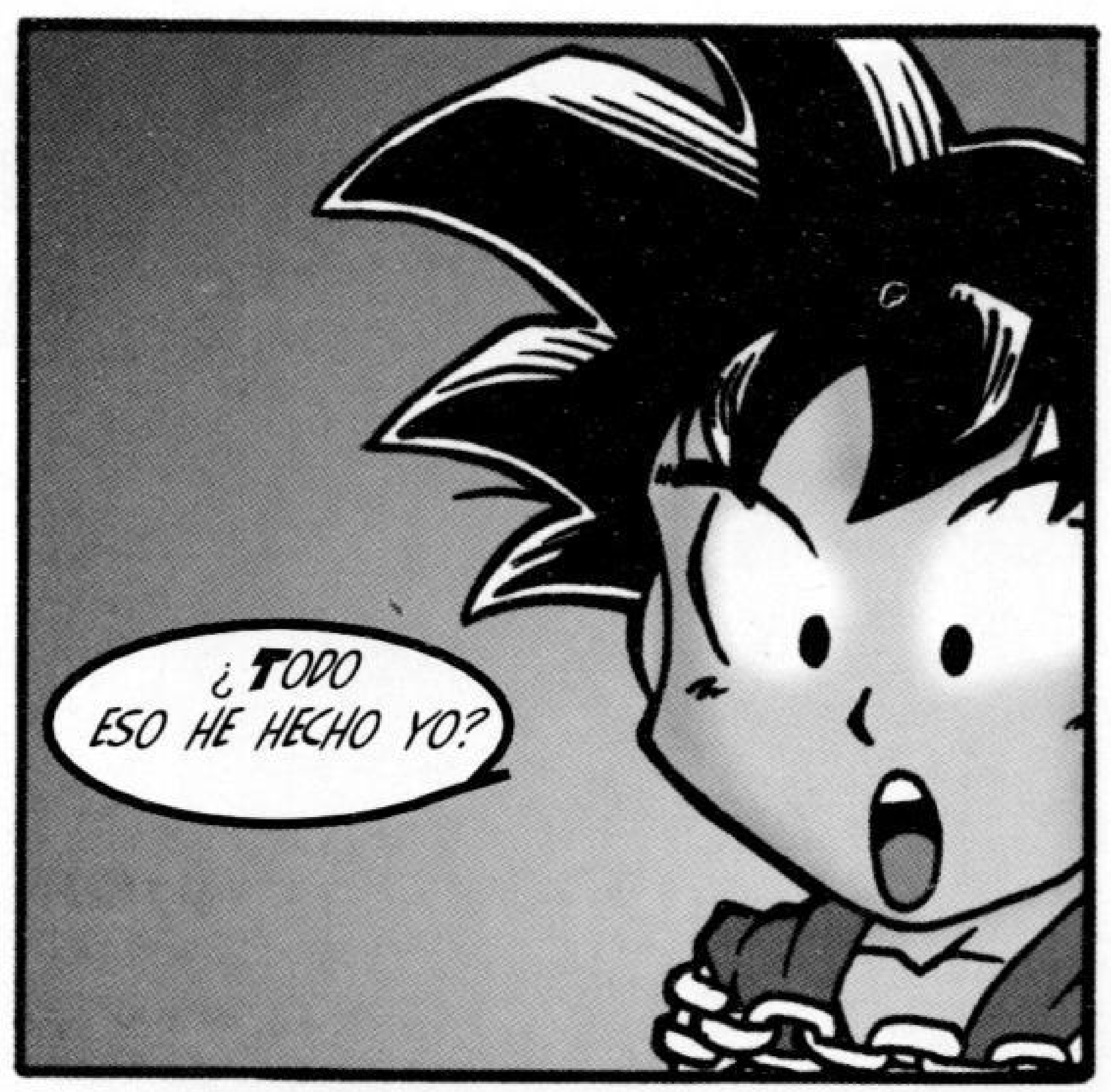

AAAAH!


ALTO F.B.I.


Cuartel del F.B.I.
Utrera, Sevilla
11:48 pm

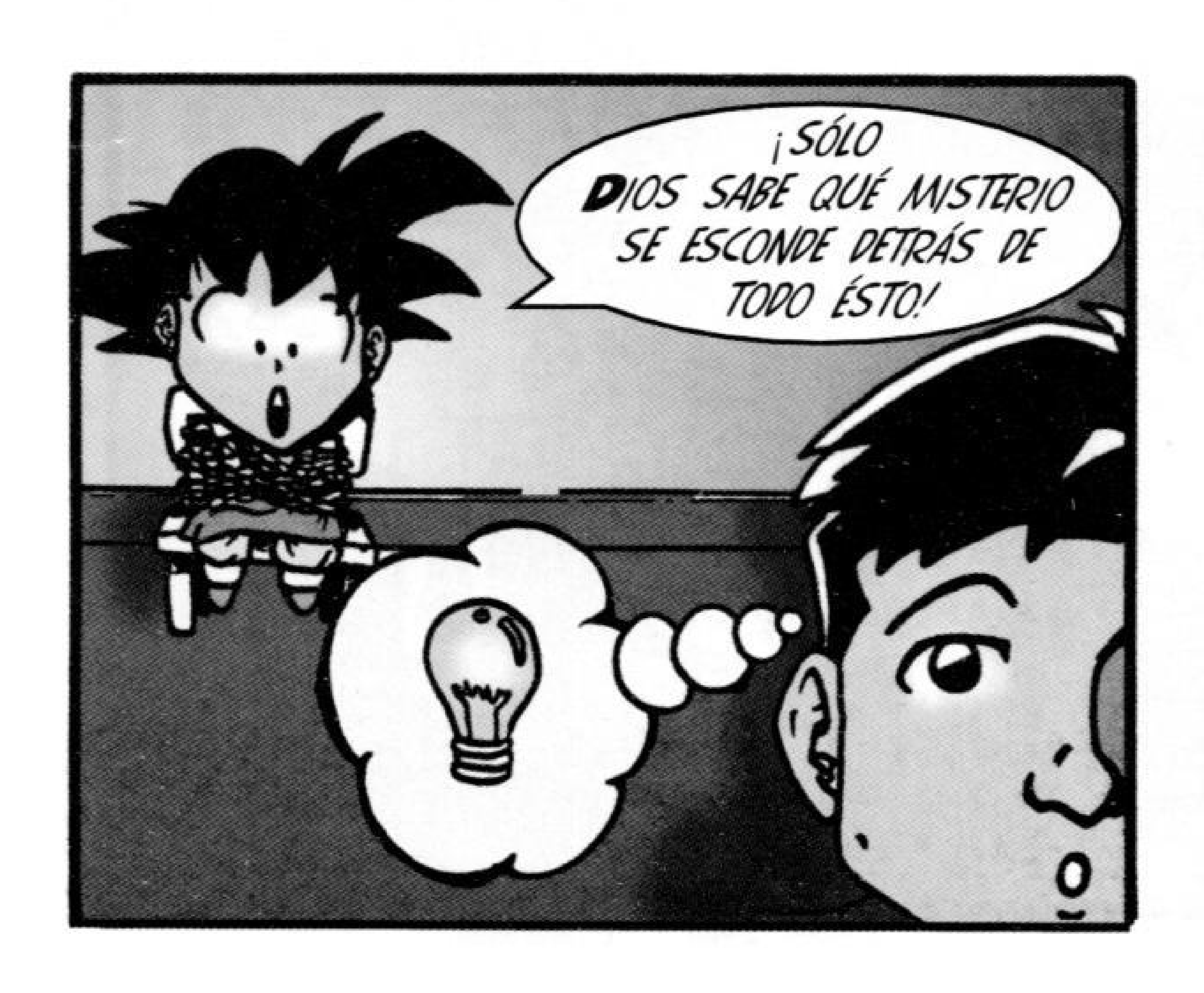

¡VENGA, CONFIESE!
YA LES HE DICHO QUE NO SÉ NADA
TENGO HAMBRE...


¿QUE NO SABE NADA?
MENUDO ELEMENTO ESTÁ USTED HECHO... SE LE BUSCA POR EL ASESINATO DE SU ABUELO Y EL DE SU PROPIO HERMANO, DAÑOS A LA PROPIEDAD PÚBLICA DURANTE VARIOS TORNEOS Y HA INTENTADO HACERSE PASAR POR MUERTO UN PAR DE VECES, SEGURAMENTE PARA ELUDIR A LA JUSTICIA
SON GÜEKO


¿TODO ESO HE HECHO YO?


PUES LA VERDAD ES QUE NO ME ACORDABA DE NADA...
PERO SI USTEDES LO DICEN, SERÁ VERDAD


¿POR QUÉ NO ME HABRÉ DEDICADO YO A LA CRÍA DE CARACOLES?
OIGA...¿QUIERE USTED HACERNOS CREER QUE NO SABE NADA DEL ASUNTO?
LA VERDAD ES QUE NO


¡SÓLO DIOS SABE QUÉ MISTERIO SE ESCONDE DETRÁS DE TODO ÉSTO!


¡VENGA... HABLA!


Autopista de Neo-Tokio
0:45.am
NUESTRAS INVESTIGACIONES NO HAN LOGRADO ESCLARECER EL MISTERIO
YA.. PERO ... ¡Y LAS VACACIONES QUE NOS HEMOS PEGADO A CUENTA DEL GOBIERNO, EH?!!!
¡¡¡CUIDADO MURDER... EN LA CARRETERA...!
26
BOOM!!!
¡COMO VUELVA A CRUZARME CON EL REPELENTE NIÑATO ESE, ME LAS VA A PAGAR TODAS JUNTAS!
...SI NECESITAS AYUDA
EXECITIVE PRODUCER:
MONIGOTES ASOCIADOS

GAME + PLAY

De nuevo (milagrosamente) estoy aquí para contaros las novedades en el mundo del video juego nipón, que se presenta muy calentito con vistas a las próximas navidades, con un gran número de juegos basados en personajes de mangas famosos.



Comenzaremos con **"Ruroni Kenshin"** (El Espadachín Errante), basado en el manga realizado por Watsuki Nobuhiro del que os hablamos en nuestro primer número,nos presentan un juego de lucha poligonal (como parece estar de moda), muy al estilo del Sould Edge. Los gráficos son bastante buenos, pero tendremos que esperar a ver cómo se juega.



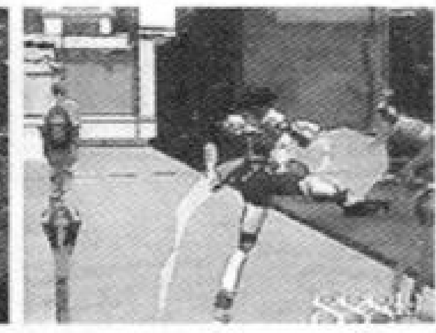


Zeiram: Los estupendos diseños realizados por Masakazu Katsura para la película de animación, sirven de base a este juego de lucha tridimensional con unos gráficos alucinantes.

También nos han llegado noticias de la inminente salida de otros juegos sobre Bastard, Alita, Ghost in the Shell, Akira y Sd Gundam.







Capcom nos tienen preparada una verdadera oleada de juegos.

Street Fighter III:

Según anuncian, tendrá cuatro veces más animaciones que cualquier juego de lucha y que ni siquiera la N64 será capaz de trasladarlo (dudemos hermanos). Solo hay dos personajes definitivos, Ryu y Ken.



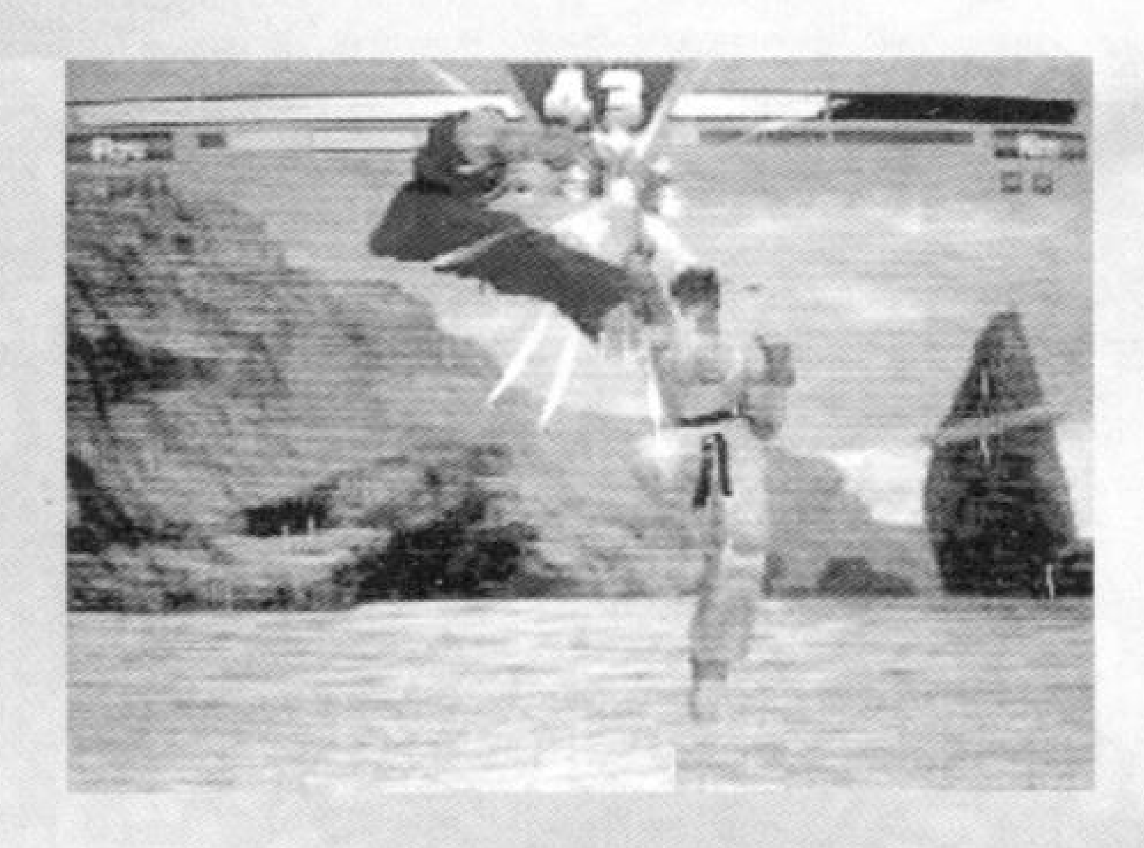
Street Figther 3D FX (Titulo Provisional)

El SF III poligonal del que hablamos, era solo una verdad a medias. Un nuevo juego de lucha 3D salta a la arena, con unos antecedentes que para sí quisieran muchos. Hemos podido ver algunas imágenes, y lo que más destaca son los estupendos fondos.

Bio Hazard 2 (Resident Evil 2)

Laccon City ha caído bajo el horror zombie, y cientos de policías putrefactos patrullan sus calles.

Todo lo de antes pero mejor. Además ahora podrás cambiar de ropa (chalecos antibalas) en medio del juego.



Otros: Alien Vs Predator, Cyberbots, Breath of fire III y un nuevo "Ghost and Goblins" (pero será un puzle).

Tobal Nº1

¿Qué podría salir de la gente que ha



creado Virtua Fighter y Tekken... pues todo un señor juego de lucha en 3D.

Utilizando el modo de alta resolución de la Playstation, y un novedoso modo de desplazamiento en 3D reales, Square nos brinda uno de los mejores juegos de lucha para Playstation. Como todos sabéis Akira Toriyama ha sido el encargado de diseñar los personajes (por cierto, se echa en falta la poca imaginación a la hora de los vestuarios, demasiado influenciados por D.B... ¡Casi todos los personajes llevan botas iguales a las de Trunks!) .

Destaca sobre todo el novedoso modo de desplazamiento de los personajes Izquierda-derecha, hacia dentro- hacia fuera. Además puedes agarrar al enemigo y desplazarle por el escenario y realizar diferentes cogidas (dependiendo del desplazamiento).

Además, la captura de movimientos es mucho más compleja que en otros juegos del estilo; por ejemplo, si lanzamos una patada y nos la bloquean, nuestra pierna retrocederá un poco.

Destacar el "modo aventura", una especie de "Fade to black meets Tekken 2", que hace subir varios puntos la calidad del programa.

JuanK.




DRAGON BALL GT
DRAGON BALL
GT